

FAN

CUADERNOS DE INFORMACION Y OPINION

COMICS

1

VERANO
1985

TOUTAIN EDITOR • 500 PTA

HEROINAS EROTICAS

presentación de Román Gubern

entrevista de Sió a Crepax

comics de

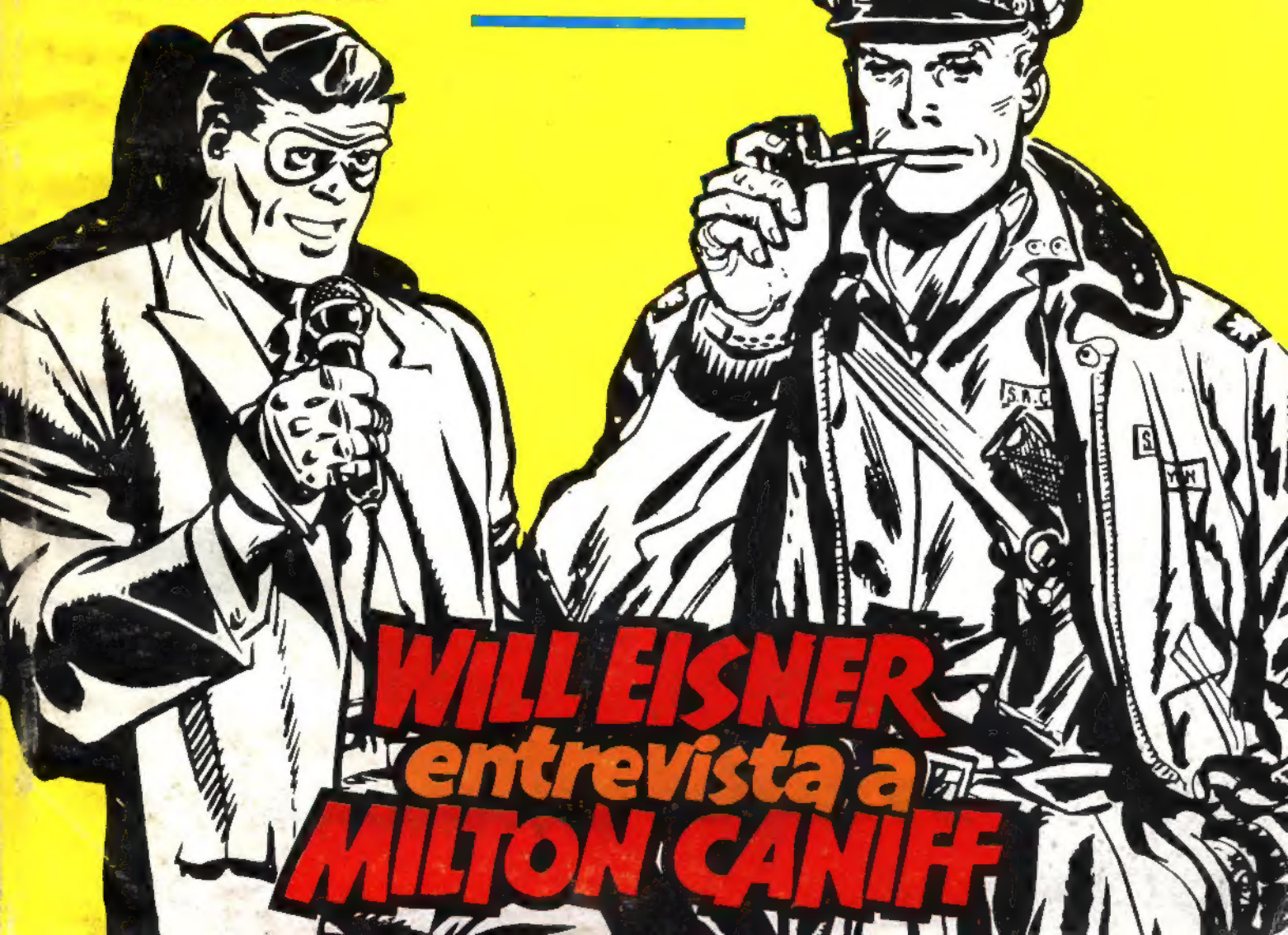
**BARBARELLA
PAULETTE
VALENTINA**

«El Víbora»
según Ramoncín

Entrevista a
Carlos Giménez

Comicgrafía
española 83-84

55 personalidades del mundo
español de los comics votan
**LAS OBRAS MAESTRAS
DE LOS COMICS**



**WILL EISNER
entrevista a
MILTON CANIFF**

SOPHIE

MUÑOZ

SAMPAYO



92 pag. 22 x 28,5 cm.

La celda de Sophie, el sueño de Sophie, la rabia de Sophie, los días de Sophie, el amor de Sophie, la rebelión de Sophie, las palabras de Sophie, los ojos de Sophie...

VIBORA
SERIES

¡NOVEDADES!

LIBERATORE



EL MAS ITALIANO
DE LOS DIBUJANTES
AMERICANOS.

H PRATT

ETIQUETA NEGRA
por Liberatore
52 pag. 22 x 28,5 cm



carratalà

INDIA
Las mil caras
de un mundo
mágico.

CARRATALA
36 pag. 27 x 38 cm



PETER PANK

A TODO COLOR

PETER PANK
por Max
56 pag. 22 x 28,5 cm



buitre buitaker

La séptima maravilla
de Gallardo y Mediavilla

BUITRE BUITAKER
Gallardo-Mediavilla
52 pag. 22 x 28,5 cm



FAN COMICS

REVISTA DE INFORMACION Y OPINION SOBRE LOS COMICS

Editor

Josep Toutain

Redactor-jefe

Javier Coma

Secretaria de redacci3n

Victoria Llorente

Director Artistic

Josep Marti Ripoll

Montador y grafista

M. Garcia Ledo

Colaboradores en este n3mero

Marlano Ayuso

Laura Cepeda

Javier Coma

Will Eisner

Franco Fossati

Román Gubern

Antoni Guiral

Maurice Horn

Antonio Lara

José M.ª Latorre

Victor Mora

Ramoncín

Carlos Sampayo

Enric Sló

Josep Toutain

Comics, en este n3mero, de

Guido Crepax

Jean-Claude Forest

Georges Pichard

Portada: montaje con ilustraciones de

Milton Caniff

Will Eisner

La editorial no se hace responsable ni participa necesariamente de las opiniones vertidas en los diferentes artículos.

Declina asimismo toda responsabilidad sobre originales y textos que se le remitan sin haber sido solicitados.

FANCOMICS es una publicaci3n trimestral de

TOUAIN EDITOR

Diagonal 325 - 08009 Barcelona

Imprime:

EGRESA

Roig de Corella, 12-16, Sabadell

Distribuye:

COEDIS, S.A.

Valencia, 245 - 08007 Barcelona

Ha transcurrido un a3o desde que la revista **«Comix Internacional»** inici3 la publicaci3n del suplemento informativo y de opini3n **«FanComics»**. Diez sucesivos n3meros del mismo figuraron insertos en aquella revista. Se trataba, obviamente, de un ensayo con vistas a la posible edici3n de una revista sobre los c3mics. Esta. Con id3ntico t3tulo: **«FanComics»**.

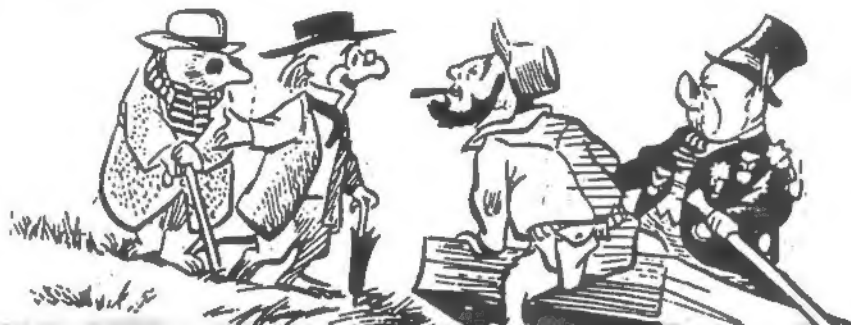
Nadie pensar3 que es una publicaci3n con 3nimo de lucro. No est3n los tiempos para semejantes «inversiones» econ3micas. El objetivo, desde luego, es otro: ofrecer al lector, peri3dicamente (cada tres meses), informaci3n rigurosa y abierta en torno a la narrativa dibujada. Sin el menor esp3ritu de competici3n con respecto a otras publicaciones que se dedican al an3lisis de los c3mics, **«Sunday»**, **«El W3ndigo»** o **«Viñetas»**. Al contrario: ¡ojal3 todas prosperen y sigan adelantel! Ello constituir3a un signo de muy buena salud en el mercado espa3ol del noveno arte.

¿Qu3 pretendemos? Cubrir al m3ximo posible todas las zonas de los comics y desde el mayor n3mero de perspectivas. Sin recluirnos en gustos particulares ni en espacios o tiempos concretos. Con la debida atenci3n a la actualidad. Y siempre sobre una s3lida base de conocimientos y de estudio.

Cabe pensar que una revista de este car3cter puede resultar muy aburrida para muchos. Bien, no esperamos ventas espectaculares. Confiamos que lo que sea sopor3fero para una multitud, devenga interesant3simo para unos pocos miles de aut3nticos aficionados. Si lo logramos, **«FanComics»** sobrevivir3.

Esperamos no s3lo un apoyo traducido en ventas, sino tambi3n el contacto humano de cartas, opiniones, sugerencias, cr3ticas y 3nimos. **«FanComics»**, repetimos, quiere ser una revista tan rigurosa como abierta. Con larga e intensa vida.

Y, a partir de la p3gina siguiente, que hable **«FanComics»** por nosotros.



ISBN 84-86450-00-4 (obra completa)

ISBN 84-86950-01-2 (fasc3culos)

Dep. Legal B.15372/85

SUMARIO

EN EL MUNDO DE LOS COMICS ESPAÑOLES

Lo que va de los fanzines a las revistas especializadas, por **Mariano Ayuso**. Un destacado protagonista de la edición y dirección de publicaciones de información y análisis sobre los comics («Cómics Camp, Comics In», «Sunday») describe el camino que ha llevado a «FanComics».

«El Víbora» según Ramoncín / Chomp, Plaf, Rumble, antología de la onomatopeya: «El Víbora», por **Ramoncín**. El célebre cantautor traza desde su punto de vista la historia de la famosa revista a partir de sus inicios y hasta hoy. Un auténtico testimonio/homenaje.

Comics en 3-T por **José María Latorre**. La mirada del crítico cinematográfico sobre tres importantes comics españoles de los últimos tiempos. **Tritón** de Daniel Torres, **Taxi** de Martí y **Torpedo 1936** de Sánchez Abulí y Jordi Bernet. 3-Tentativas notables y un enfoque analítico riguroso.

Entrevista a Carlos Giménez, por **Laura Cepeda**. El autor de **Paracuellos**, ampliamente recordado en la encuesta sobre las obras maestras de los comics, habla en torno a su producción actual y acerca de otras cuestiones durante largo y sabroso rato.

Comicgrafía española 1983-1984: series de producción autóctona para una temporada prolífica, por **Antoni Guiral**. Clasificación, por revistas, de las series y de los seriales que han nacido y se han desarrollado por entregas a lo largo de los dos últimos años.

AMBITOS VARIOS

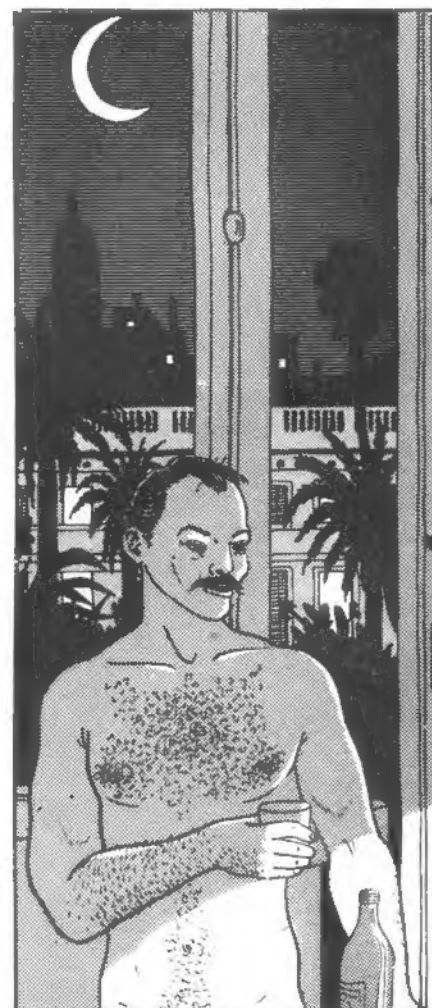
Héroes y autores, por **Carlos Sampayo**. El guionista argentino (**Alack Sinner**, **Sophie**, **En el bar**) elucubra sobre los personajes y sus creadores, con motivo del último libro de Javier Coma.

La importancia del taller, por **Antonio Lara**. Consideraciones alrededor del hecho de la autoría colectiva, tantas veces palpable en el arte de los comics.

Francia: los comics son cultura, por **Víctor Mora**. El novelista, ensayista, y guionista de comics, profundamente ligado al universo de la «bande dessinée», comenta diversos sobresalientes fenómenos de la actualidad francesa que poseen evidente interés internacional.

Noticia de Italia, por **Franco Fossati**. Desde Milán, diversas informaciones a cargo de uno de los más populares especialistas italianos, que meses atrás dió una conferencia en Barcelona con ocasión de la exposición **Els comics tal com eren**.

Mis personajes inolvidables del mundo de los comics: Mike Butterworth, por **Josep Toutain**. Primer artículo de una serie que el agente y editor dedica a famosas personalidades y a sus conocimientos directos de las mismas, comenzando con el guionista británico de **El Imperio de Trigan** y (con seudónimo) de **Vampirella**.



4
6
9
12
17

21
23
25
26
27



HEROINAS EROTICAS

Erotismo en los comics. Presentación de un amplio espacio dedicado fundamentalmente a las protagonistas de unos comics europeos donde se alió el atractivo erótico con la conciencia de autor y la direccionalidad a públicos adultos.

PAULETTE, por **Georges Pichard** (dibujo) y **Wolinski** (guión).

La saga de Paulette es una de las obras maestras de los comics franceses de todas las épocas. Presentamos un fragmento inédito (como la mayor parte de la serie) en España.

Genealogía de la heroína erótica en los comics,

por **Román Gubern**. La larga ruta de los personajes del género a lo ancho y a lo largo de la historia de la narrativa gráfica.

BARBARELLA, por **Jean Claude Forest** (guión y dibujo). La obra que desencadenó el reconocimiento cultural de los comics en la Francia de los años 60, permanece aún sin publicar en España, a excepción de un episodio aparecido en la **Historia de los Comics** por fascículos. Con este, ya son dos.

Guido Crepax por primera vez en Barcelona, por

Enric Sió. El reencuentro de dos viejos amigos, que se conocieron durante la prolongada estancia de Enric Sió en la Italia de los años 70. Una reciente entrevista con el autor de **Valentina**.

VALENTINA, por **Guido Crepax** (guión y dibujo). Un momento de la época mítica de una obra cumbre en los comics italianos.

LAS OBRAS MAESTRAS DE LOS COMICS

55 personalidades del mundo español de los comics (dibujantes, guionistas, agentes, editores, teóricos, especialistas, libreros) votan, cada uno, 15 obras maestras de la narrativa dibujada a lo largo de su historia y a lo ancho del planeta. Publicamos cada respuesta, así como los resultados generales en torno a las obras más votadas, los dibujantes con mayor número de nominaciones, las presencias de los diversos países en las respuestas, y las citas de series y autores españoles. Nunca se había realizado hasta ahora en España una encuesta semejante de tal envergadura.

EN TODO TIEMPO

A la búsqueda de Eldorado. El aventurero en los comics del domingo por **Maurice Horn**. El director de **The World Encyclopedia of Comics** y **The World Encyclopedia of Cartoons** recuerda el florecimiento, la evolución y el crepúsculo de aquellos aventureros de las «sundays» norteamericanas de otros tiempos.

Flashbacks. Primera entrega de una sección fija, destinada a presentar significativos instantes gráficos de los comics del pasado. Una galería de curiosidades estéticas e históricas.

En la gran época del género negro: el detective privado Vic Flint por **Javier Coma**. Estudio de una serie semiolvidada, a la luz de su publicación original en la prensa norteamericana.

Will Eisner entrevista a Milton Caniff, por **Will Eisner**. Una larga conversación entre dos grandes personalidades a los que la encuesta «Las obras maestras de los comics» (pág. 58) ha hecho justicia: **The Spirit** de Eisner ha sido la serie más votada, y Caniff el autor nominado en mayor número de ocasiones.

58

66

74

84

89





Mariano Ayuso

LO QUE VA DE LOS FANZINES A LAS REVISTAS ESPECIALIZADAS

Antiguamente sólo se publicaban en España los clásicos tebeos, toda ilustración, principalmente a página completa por personaje y esencialmente basados en lo que era el suplemento dominical norteamericano que se incluía gratuitamente con el periódico del domingo. Así, en esa línea alcanzaron gran fama "Aventurero", "Yumbo", "Mickey", "Tim Tyler", "Leyendas" etc.; claro que aquí como en otros países, también teníamos nuestros tebeos autóctonos como "T.B.O.", "Pocholo", "La Risa", "Pulgarcito", etc. Era la época de la ilustración por la ilustración, bien el género de aventuras, o en el simplemente cómico y los tebeos iban dedicados principalmente a un público infantil. Mucho más tarde, tras la moda de los cuadernos de aventuras y de las novelas gráficas, empezaban a imponerse las revistas de comics ya a nivel europeo; el mercado actual queda estabilizado, parece ser, un poco por directrices editoriales provenientes de una comercialización internacional, unificándose el tamaño de la plancha, pero sin duda el público lo acepta y es de su gusto.

Más recientemente, casi todas las revistas llevan noticias al lector, informándole de actividades del mundillo editorial, incluyendo entrevistas a autores, guionistas o editores, como así mismo alguna documentación breve sobre ciertos personajes o estilos que en ellas aparecen. Esto ayuda al lector de comics, que penetra más en los mismos y se informa debidamente de su significado o estilo. Algunas de estas revistas no publican nada más que sección de "chismes".

Pero toda esta evolución informativa del medio, tiene sus antecedentes españoles en ciertas publicaciones llamadas *Fanzines* que se iniciaron con "Cuto" en 1967, con "Bang" en 1968 y posteriormente con "Comics Camp, Comics In" en 1972. Estos fanzines en contraposición con la línea actual de los que actualmente se editan, se dedicaban a estudios de las historietas, sus autores y personajes, a analizarlos, a averiguar el porqué de las cosas del mundo de las historietas. Y no a publicar simplemente trabajos de dibujantes aficionados (que es la única fórmula que éstos tienen realmente de promocionarse); a veces dejan bastante que desear, y son pocas, poquísimas, las figuras que así han logrado escalar el puesto profesional de dibujante de comics. Algún ejemplo hecho realidad es el de Rafael Gonzalez Negrete y o el de Das Pastoras, que comienzan en los mencionados fanzines y ya han logrado promocionarse en revistas comerciales.

No es que esté mal el ayudar a los dibujantes noveles, que realmente no tienen otra salida para darse a conocer, pero la mayoría de estos fanzines sólo duran, uno, dos o tres números con una corta vida. Los fanzines suelen nacer con buena voluntad y vida precaria.

Más profesionales y a caballo entre la revista comercial y la de estudios, imitando a los "Linus" y "Eureka" que se publicaban en Italia, tuvieron un buen momento "El globo" y "Zepelin", las dos de Buru Lan, empalmado con la época de los fanzines españoles al principio mencionados.

"Bang!" acabó convirtiéndose en

revista especializada; una evolución parecida tuvo "Comics Camp, Comics In", que se transformó en "Sunday". El "Wéndigo" también comienza como fanzine (en 1974); evoluciona hacia revista, principalmente en una línea crítica, y aparece con una periodicidad bastante normal.

Estos, podemos decir, hemos sido los pioneros de esta lucha por dar a la historieta su verdadera dimensión e informar al lector español sobre lo que necesitaba saber de sus personajes, o autores favoritos. Casi siempre hemos perdido dinero, y lo más que hemos pretendido es intentar cubrir gastos;



esto les consta a los lectores de estas publicaciones.

El movimiento que principalmente (al menos es el que más de cerca nos llega) se inicia en Francia, con el grupo SERG y con su revista "Phénix" (1966), nos abre los ojos a los que ya nos interesábamos por la historieta. Teníamos primero el ejemplo de "Giff Wiff" en la propia Francia, de "L.D." en Argentina, de "Ran-Tan-Plan" en Bélgica, de "Cartoonist Profiles" en USA...; luego vino "Schtroumpf", principalmente con monografías de autores. Desgraciadamente y después de una época brillante y otra menos brillante, "Phénix" desaparece, y lo mismo les pasa a otras, pero nos deja una gran cantidad de estudios y trabajos realizados concienzudamente. En Italia funciona, y cada vez con más potencia, "Il Fumetto" (1970) de la A.N.A.F., que rescata gran cantidad de material perdido y nos ofrece unas cronologías de obras y episodios, casi perfectas. También en Italia "Comics World" tu-

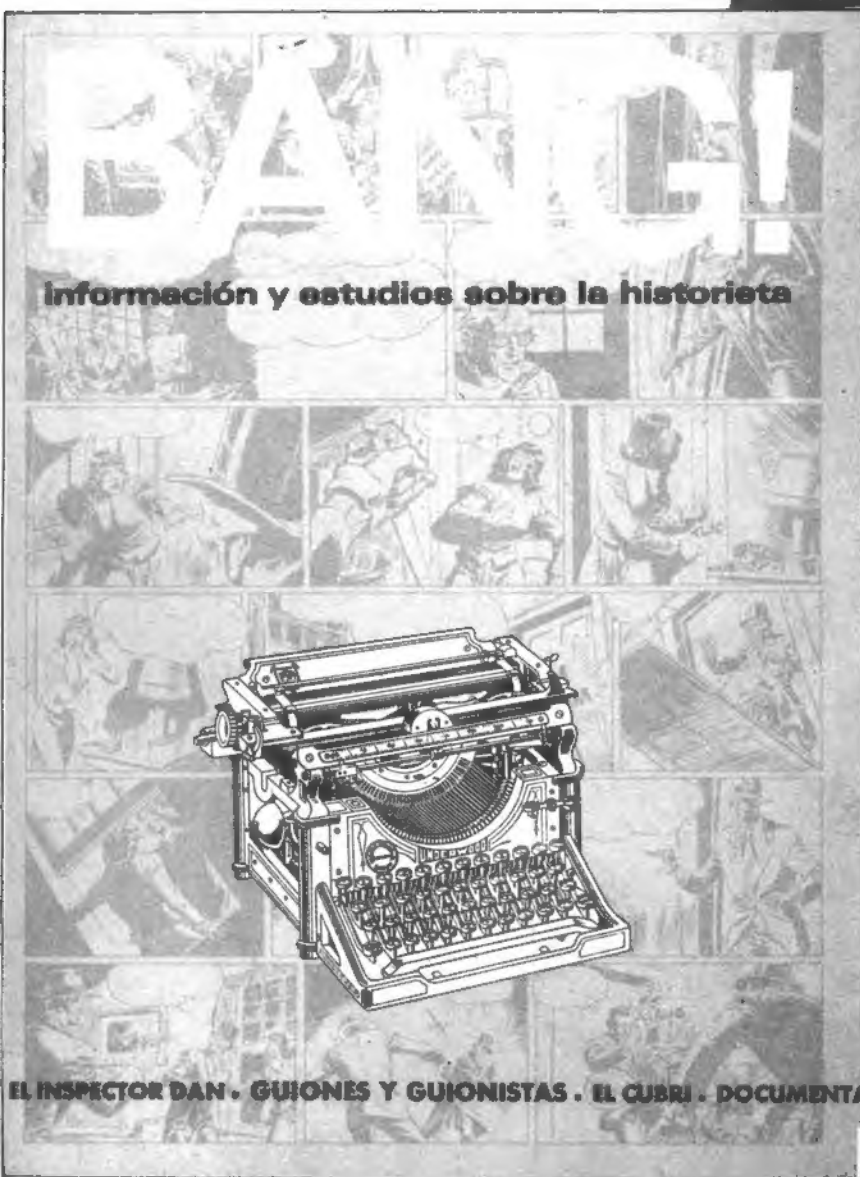
vo un buen momento. Actualmente hay en Francia un fanzine que lleva un buen camino, "Bedésup". Tal vez olvidamos a algunos, que nos perdonen. Nuestro reconocimiento a su labor es total y les ofrecemos todo nuestro respeto.

Estas revistas o fanzines contribuyeron a un acercamiento del lector al comic o tebeo, profundizando en sus personajes, autores o temas, y hoy podemos decir que gracias a estas publicaciones conocemos muchos los pormenores en profundidad de las historietas y de sus autores, gracias a estudios serios, meditados, científicos. Por supuesto que no todos los aficionados se orientaron en este sentido. Puede haber muchos que se conformen —lo cual respetamos y encontramos legítimo— con coleccionar ejemplares de tebeos o revistas.

Hoy por hoy se hace totalmente necesario estudiar las historietas, dada la abundancia de revistas, personajes, autores y géneros; y vista la precaria ca-

rrera que han tenido hasta ahora en España estas revistas de apariciones esporádicas, consideramos una valentía por parte del editor Josep Toutain el atreverse a lanzar una revista de este tipo con una periodicidad trimestral y con una tirada aceptable, por supuesto para tener una difusión comercial que no alcanzaría ninguna publicación de las existentes en nuestro país.

Estamos seguros que no va a ganar mucho dinero con ella, es más, no lo hace con ese planteamiento, sino porque le gustan los comics y quiere que estos tengan mas difusión y sean mejor comprendidos, penetrando el lector en ellos y en sus secretos. Si así va a contribuir a que los lectores y el interés por las historietas aumenten (lo cual es absolutamente necesario para el mercado español ya que prácticamente es siempre el mismo el público consumidor) sea bienvenida "FanComics". Yo le ofrezco mi leal competencia y mi colaboración.



BANG!

Información y estudios sobre la historieta

EL INSPECTOR DAN. GUIONES Y GUIONISTAS. EL CUBRI. DOCUMENTA



EL WENDIGO
estudio de comics y comix

460STO-1979-Nº 13-75 PTS

¡AHORA VERÉS BARBUDOS!
¡OH! ME ENCUENTRO MAL
¡MALDITA ISLA DE KRYPTONITA!!

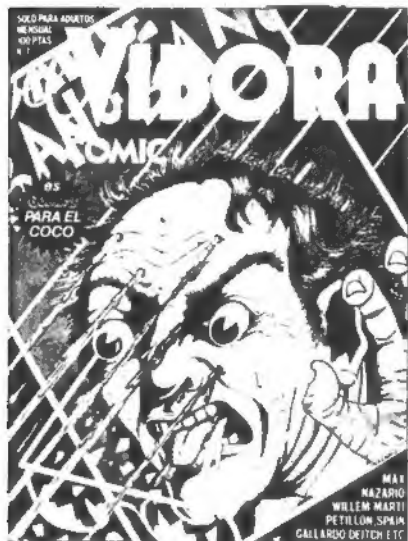
el que kryptoniano puede con él



Ramoncín

CHOMP, PLAF, RUMBLE, ANTOLOGÍA DE LA ONOMATOPEYA: «El Víbora»

Corría el año setenta y nueve, las revistas de la casa anunciaban una nueva publicación: "Goma-3". El título, fuerte ayer, hoy y mañana, no fué permitido por diversas razones oficiales, obvias en todo caso, y el sueño de la revista de comic underground con infraestructura terminó llamándose "El Víbora".



"El comic que atenta contra el muermo y las pirañas" aseguraban los creadores de la revista en su primer editorial; más adelante añadían que eran "en general supervivientes de aquellos underground tan lumpen que editaban sus historias en papel de envolver". Terminaban con una posdata que les trajo suerte: "Para cualquier paranoico fáctico, por favor, no nos desactive, somos inofensivos... (aún a pesar nuestro)". La portada de aquella primera revista resaltaba en los kioscos de forma brutal, el contenido ratificaba el envoltorio —sexo, ecologismo, drogas, violencia— y la puesta en escena de una revista con estas características revolucionaba, en alguna forma, el panorama del tebeo en el Reino.

Abría la serie de historias un Petillon amorfo y detectivesco que daba paso a un Kim Deitch al que se le parecía/parece mucho Martí. Max y sus jipis ecologistas, la "Comedia de costumbres" de Griffith, un Beá de manicomio, Rochette, Willem y Rodríguez formaban parte de la banda inicial y el resto se dedicaban a hacer del "Víboras" la revista que, posiblemente, más obras, personajes y éxitos ha cosechado en los últimos seis largos años.

Nació Anarcoma de Nazario, responsable de la salvaje portada, y se

convirtió en el travesti más esperado, en historieta, del mundo. Gallardo y Mediavilla perfilaban, con maestría, una serie de personajes con unas determinadas características que serían los favoritos "pa tí, pa tu primo". Martí, quién pasado el tiempo simuló su propia muerte, se lo hizo con Tony Nuevaola y Lola Lista, y Toutain/Berenguer se encontraron con un producto al que nadie era capaz de negarle absolutamente nada.

Durante los diez primeros números el "comix para supervivientes" se va perfilando; hay algunas deserciones, Beá, y se añaden nombre como Pons, Shelton, Pamies, Simónides... La constante de esta revista tendrá mucho que ver con el mantenimiento de la mayoría de miembros fundadores y las apariciones, y desapariciones, de una serie de colaboradores a los que la forma, el modo, el estilo e incluso la ideología del "Víboras" parecen serles afines.

Los números 8 y 9 salieron juntos como extra de verano y en las páginas centrales cometieron el delito de incluir una fotonovela malísima que supuso el primer error? de la revista, provocado, posiblemente, por el sopor y la vaguería que los meses de calor llevan consigo. El continuará de Anarcoma —Segunda Parte— tenía la pinta de convertirse en uno de los más largos de la historia; no parecía, sin embargo, que los jóvenes Gallardo y Mediavilla se viesen afectados por la calima, y así su larga, divertida, inmensa y excitante historia (llamada más tarde *El pase*) de drogas y moros, picoletos y perros yonkis, granadas y madriles, seguía su andadura hacia un final imprevisto y



en absoluto deseado. Pons dibujaba unos culitos riquísimos y Daniel Torres se hacía famoso y grande con Claudio Cueco en una historia de 15 páginas llamada *Asesinato a 64 imágenes por segundo*, hermosa y nueva en su planteamiento y su desarrollo. Pamies dio comienzo a *Perfidia Moruna* y Tatsumi nos recreaba con sus delicadas historias japonesas.

El transcurrir del "Víboras" era algo insólito, sus ventas alcanzaban cifras imposibles y la publicación en sí se convertía en el desideratum. Se atrevieron, incluso, con un Tardi por entregas. Los números 13 y 14 aparecieron juntos, con más fortuna que la experiencia anterior, como almanaque extra de Navidad. Gustavo brindaba desde la portada, y las historias mágicas de Max se hacían imprescindibles. Nazario, en color, ocupaba las centrales compartidas con Gallardo y Mediavilla. Cerraba Torres, cada vez mejor; continuaba Tardi, y Shelton empezaba a hablar catalán. Ceesepe publicó, en plan estrella, una historieta de romances y pinchos y Ran Xerox apareció salvajemente. El niñoato se llevaba en chapa junto a las fotos de los artistas y grupos famosos.



El primer Salón del Comic y la Ilustración de Barcelona es la presentación y puesta de largo de los autores más apreciados por la gente consumidora de comic más o menos underground. El reconocimiento de los medios, en cuanto a presencia e interés que el stand de los chicos del "Víbora" despierta, no es más que la ratificación de esos números tan cacareados de ventas que muchos persiguen y muy pocos logran.



En el número 22 se produce el aumento de ocho páginas y se añade el bicolor a la revista así como unos duros en el precio. Muñoz y Sampayo se lo hacen de *Historias* y Roger continúa con la asquerosa y sangrienta Guerra Civil española. A partir de este momento se aprecia un gran interés en superar la calidad de la revista, no en cuanto a contenido (no hay que olvidar que "El Víbora" desde su primer número es una antología de buenas cosas, en particular las creadas especialmente para la revista), sino en su envoltorio, papel, impresión, etcétera. Es más que probable, seguro, que este interés haya sido perseguido desde el principio, lo que pasa es que no se no-

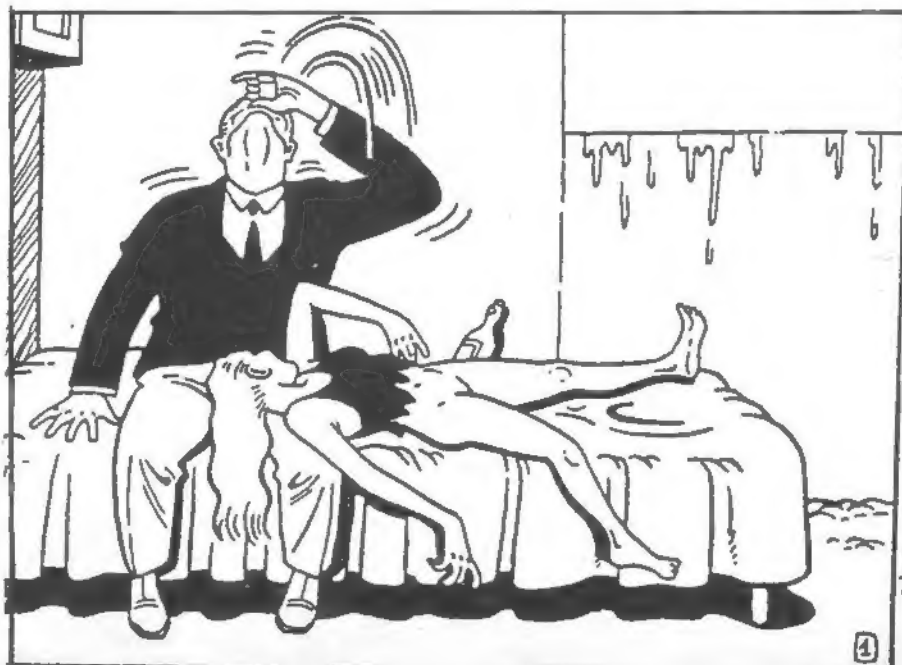
taba. Evidentemente los autores se sienten a gusto en la casa y los cambios que se producen son mínimos; deserta Torres, lástima, y se añaden Isa, Calonge y algunos más. En el tercer extra de verano se repite la fotonovela, con personajes famosos de la nocturna/moderna/movida madrileña y se vuelve a fallar. Dan la sensación estos extras de que las historietas, con honrosas y excepcionales salvedades, se crean en ambientes de relax y desidia que no son



buenos para la dureza, ironía y fuerza que la gente espera encontrar en las páginas del "Víbora". Pasado el susto estival, Nazario nos devolvió a Anarcoma, Taxista daba escalofríos y la Ansiedad de Pons se cargaba de un erotismo infantil y sensible fuera de lo común.

Es a mitad de esta colección cuando la editorial Norma da salida a una revista llamada "Cairo" y la "hermana menor" del "Víbora", "Makoki", ve la luz. La primera es llamada el "neotebeo", estupidez absoluta que no hace más que encasillar la publicación, y se dedica con todas sus fuerzas, ideológicas y económicas, a apoyar las escuelas valenciana y franco/belga. La línea

clara. "Cairo" se convirtió en una gran revista que, sin duda, dañó la salida que hasta entonces tenía "El Víbora". Más tarde, "Cairo" desapareció y el Víbora continuó/continúa su marcha. Afortunadamente para la afición "Cairo" reaparece. Por otro lado, "Mako-





ki" representa lo más duro, porno, irreverente, ilegal y golfo del tebeo: la línea chungu, genial definición para una corta revista que tuvo en sus números dedicados a la Iglesia y el porno el cénit del cachondeo salvaje contra la sagrada institución y el mayor descaro pornográfico que jamás se había visto.

Seguir repasando las diversas revistas hasta el número 50, extra cuarto aniversario, sería una repetición de lo mismo, entendido en el mejor de los sentidos. Cuando el extra cumpleaños salió a la calle la cantidad de obras, autores y libros publicados bajo el sello de Ediciones la Cúpula, sostenida evidentemente por "El Víbora", formaban parte de la historia del tebeo en España por derecho propio, por calidad y por seriedad, en lo que cabe. Andreu, Azagra, Barbes, Boada, Calonge, Carratalá, Carulla, Ceesepe, Cifré, Gallardo, Isa, Laura, Mariel, Mariscal, Martí, Max, Mediavilla, Montesol, Muñoz, Nazario, Pamies, Pilar, Pons, Rodolfo, Roger, Sampayo, Sento, Shelton, Simonides, Torres, Tifón, Tonhino, Felix, Tornasol, Vallés... Los olvidados, los guiris y los esporádicos, no aparecieron en el catálogo "El Víbora" 83", donde se daba cuenta de las ediciones de todo género que hasta entonces habían dado a la luz los mendas del "Víbora".

Anarcoma, Antología española del Comix Underground, los Freak Brothers, RanXerox, Makoki, Dirty Comics, Gustavo, Ceesepe, Calonge postales, tapas, chapas y camisetas, avalaban el número extra que, esta vez sí, era excepcional. Excepcional en todos los sentidos, como publicación propiamente dicho, y como contenido insuperable. Los jipis de Max se habían cortado el pelo y ahora eran punkis, su magia se subió a las gárgolas de la Sagrada Familia, los sueños heroinómanos del niño inquietaban y la continuación de Amor Limpio de Veyron superaba la previsible, con la inclusión de Tatsumi en color y Anarcoma haciendo de Zoraida. Lo único malo/bueno, la repetición de la historia *Las ruinas de Tibidabo*, debida a una mala impresión en el número precedente.

Hasta llegar al 64, número que está ahora en la calle y cantidad en la que murió "1984" y que sólo supera "Creepy" e iguala "Totem", decana española, han transcurrido casi seis años. Años en los que la calidad de la revista ha sufrido altos y bajos, momentos que parecían difíciles de superar, pero siempre el interés y el respeto han ido unidos a esta revista insólita que tanto ha enganchado a los seguidores de Crumb como a los de Foster. En este largo periplo también se publicaron

números especiales dedicados a temas concretos y de actualidad, creados mayormente por los habituales de la revis-



ta: Especial Amor, el Golpe, U.S.A., Música, Futuro, Italia... También se editó, de forma ambiciosa y rompedora un Víbora Europa en la que el esfuerzo y la coordinación fueron más importantes que el contenido, ¿se repetirá? Alumnos de Veyron, *Amor limpio*, el *Dirty Comics III*, un bellísimo Tatsumi, *Maria Lanuit*, más *RanXerox* y un montón de buenas y grandes creaciones, acompañan al último número del comix underground bien hecho por excelencia en esa larga y peligrosa, por incierta, aventura que supone estar en la calle cada mes, o así, con algo tan impresionante como es un tebeo.



Valgan este montón de palabras, algunas posiblemente equivocadas, como homenaje de un lector a ese puñado de gente que me han hecho disfrutar, y mucho, en más de una ocasión Salud.



José María Latorre

COMICS EN 3-T

Me comentaba Javier Coma —y le creo, porque de comics está mucho más enterado que yo— que *Tritón*, *Torpedo 1936* y *Taxista* son tres de los más destacados libros de comics editados en España durante el año 1984. Curiosamente, observo, los tres comparten la particularidad de estar encabezados en el título por la letra T. Pero éste es el único punto que tienen en común. Aunque los tres poseen una evidente raíz cinematográfica (la ciencia ficción, el cine negro y el submundo sordido de los marginados en la jungla ciudadana, próximo al *Taxi Driver* de Martin Scorsese), cada uno de ellos responde a distintas tendencias dentro del así llamado, mundo del comic: tenemos el dibujo de moda, refinado, elegante (*Tritón*), la experiencia más o menos underground (*Taxista*) y el comic de corte clásico (*Torpedo 1936*). No es, sin embargo, esta perspectiva desde donde voy a comentar los tres álbumes, sino desde la (menos frecuente) del lenguaje cinematográfico. A estas alturas no debería sorprender a nadie la afirmación de que, en muchos aspectos, la narrativa del comic se sirve de los modos de la narrativa cinematográfica, desde la elipsis hasta el zoom (también llamado pincinor o transfoactor), desde el plano-contraplano hasta el inserto o la profundidad de campo, sin olvidar la importancia de los "raccords". Me extraña, por ello, que esta práctica de análisis no esté más difundida entre los interesados por cuanto, más allá de la erudición especulativa, más allá de la limpieza o suciedad del dibujo, más allá incluso del interés argumental del comic existe una planificación (aquí en viñetas, en el cine en planos) que muchas veces refuerza el sentido de un dibujo o de una expresión del guión, o enriquece su significación y su lectura.

Vaya por delante que, de los tres comics con T, a los que llamaremos también comics en 3-T, *Tritón* es el que menos me ha interesado personalmente. Puestos a buscar una explicación, encuentro que, en primer lugar, su argumento es también el menos sugerente y su dibujo, aunque refinado, me parece estar bastante subordinado al gusto más generalizado de una época cuyos amores, por lo general, no comparto. Dicho argumento consiste en una típica odisea galáctica: la Tierra padece una grave sequía y, en el caso de no encontrar una solución, se verá obligada a comprar a los saturnianos millones de toneladas de agua a un precio exorbitante, un ingeniero astrónomo, doctor en cosmología y espaciología, Pierre Covalsky, acude a Roco



Vargas, ex-explorador galáctico dedicado ahora a escribir novelas de ciencia ficción y propietario de una sala de fiestas bajo el nombre de Armando Mistral, con objeto de exponerle un plan para solucionar el problema, plan que consiste en transportar un campo de icebergs gigantes desde *Tritón*, satélite de Neptuno, hasta la Tierra. El comic de Daniel Torres se limita a desarrollar esta idea a partir del asesinato de Covalsky, de la demorada pero eficiente intervención de Vargas y de la injerencia de Mung, jefe del espionaje saturnino y, lógicamente, primer interesado en que dicho plan no sea llevado a cabo. Pero los personajes están afectados por un molesto esquematismo en su descripción y son frecuentes también los baches narrativos. Sin embargo, al lado de estas deficiencias hay algunos buenos ejemplos de inventiva visual, lo que da por resultado un comic irregular, a ratos atractivo y brillante, a ratos aburrido por la debilidad de sus lances, pero cuya peculiar concepción visual reviste cierto interés porque responde a un intento de recopilar la mayor cantidad posible de imágenes de nuestra cultura visual, uniendo elementos clásicos con elementos de ficción futurista, observados todos con un sentido receptivo y gozoso del descubrimiento.

Tomemos, por ejemplo, el arquetípico comienzo de la aventura. En las dos primeras viñetas podemos ver a un

grupo de frustrados pescadores en plano general (sólo desde la óptica del humor es admisible condensar los efectos de la sequía terrestre en una imagen que, dadas las circunstancias, tiene algo de frívola) y, en plano americano, a tres científicos luchando contra el problema. Concisamente, la tercera viñeta —cuya extensión equivale a las dos anteriores— nos muestra el "Mongo", club propiedad de Mistral, en plano general, prototípico y lujoso (estilo Hollywood), para, en sucesivos planos de acercamiento (plano picado sobre la piscina, plano levemente contrapicado del novelista en una tumbona, primer



plano del personaje), mostrarle en su actividad de buscar un final para su novela. Esta planificación, eficaz, lógica incluso para cualquier interesado por el lenguaje cinematográfico, se rompe enseguida a causa de la distancia que el dibujante impone a las sucesivas viñetas, levantando un obstáculo entre el lector y la trama (haciendo abstracción ahora de que el ayudante marciano de Mistral sirva el café en una cafetera convencional, bastante improbable para la época en que se desarrolla la acción, o que el soporte en el que se apoye la máquina de escribir del escritor sea objeto de diversas descripciones), como sucede en el plano con diálogo en off (página 8 del álbum, viñeta 4), inserto en plena conversación entre Mistral y su secretaria, Rubí. Esa misma tendencia puede observarse en la conversación entre Mistral y Covalsky (página 9, viñeta 8; página 10, viñeta 6) o entre Mistral y la hija de Covalsky (página 17, viñeta 8). La forma, el desmedido amor por la multiplicidad de angulaciones obstaculiza el fluir narrativo; la estética parece más importante que la trama y los personajes. Claro que, a cambio de esa debilidad, el comic de Daniel Torres nos ofrece un alegre y singular, gozoso, descubrimiento del paisaje (llegada a Tritonia, la montaña de icebergs) que resulta altamente contagioso aunque el interés se diluya rápidamente a consecuencia de la vulgaridad y el esquematismo de lo narrado.

Más conseguido me parece, en su conjunto, *Taxista*, debido a Martí. Su rocambolesco argumento, hábilmente entramado, arrastra a una fácil lectura; la sencillez feísta del dibujo y la diversidad de angulaciones cumplen aquí eficazmente su función narrativa. Resulta casi imposible no sustraerse al atractivo de personajes y situaciones: un taxista que colabora con la ley, pero que finalmente busca implantarla a su manera, vive con su anciana madre

y ambos conservan en una habitación el ataúd con el cadáver momificado del padre, en cuyo interior se esconde la herencia de éste; una familia de hampones marginados que lucha por llevar a cabo una venganza familiar y utiliza el dinero fruto de su robo en dar lecciones de prostitución a la hija menor; un continuo deambular de muertos y ataúdes, de seres que piensan obsesivamente en el dinero como centro y fin de todas las cosas, de chulos, hampones, prostitutas, policías e hipócritas visionarios en un paisaje urbano que parece más bien el retrato de una cloaca

Tras un prólogo sencillo y eficaz, que nos muestra con un estilo ágil, dinámico, y con un encomiable sentido del "punch" cómo Taxista detiene a un delincuente después de cometer un robo dentro del vehículo, Martí nos sumerge, mediante un hábil montaje paralelo en dos mundos cerrados e interrelacionados: la vivienda en la que habitan Taxista, su madre y el cadáver del padre; y el interior carcelario en el que conviven, sin saberlo, dos delincuentes que son padre e hijo. Llamo poderosamente la atención el dibujo de la madre del Taxista, con ojos vacíos, negros, como si se resistiera a ser testigo de la extrema suciedad del mundo. En este contexto, y al contrario de lo que sucedía en *Tritón*, la utilización del off narrativo me parece muy eficaz: así, por ejemplo, las viñetas 4ª y 5ª de la página 15, sostenidas por la conversación entre madre e hijo, inspiran una morbosa ansiedad en el lector mediante una forma que recuerda, en cierto sentido, la utilización del plano corto en el cine de Hitchcock: "tu padre quería permanecer siempre con nosotros, aun después de muerto..." / viñeta de acercamiento a la puerta de una habitación, marcada con una cruz; "en la Morgue hicieron un buen trabajo al momificarlo, nunca ha olido mal y ya lleva 22 años ahí..." / viñeta en el inte-



Martí

rior de la habitación, ocupada por el ataúd sobre un lecho, rodeado de cuatro cirios encendidos que iluminan la negrura del cuarto.

No es casual la referencia a los modos hitchcockianos: si el hecho de convivir con un cadáver momificado nos retrotrae la excelente *Psicosis*, en otra ocasión, cuando Taxista se entera de que Juan Pérez se ha fugado de la cárcel, el personaje viaja en el interior de un taxi y Martí se sirve de tres viñetas montadas seguidamente en un progresivo acercamiento a Taxista hasta un primer plano de su rostro sudoroso (procedimiento que hemos visto frecuentemente en el cine hitchcockiano es suficiente recordar *Los pájaros* o *Cortina rasgada*). Pero *Taxista* no es un comic con vocación hitchcockiana; ni siquiera con vocación culturalista: su estética cutre proviene del underground español; sus principales escenarios son la cárcel, los suburbios, el cementerio y las calles de prostitución; sus personajes van desde el hipócrita y visionario taxista (que ante su madre agonizante piensa sólo en que ésta no se muera antes de poder revelarles el escondite de



la herencia paterna), hasta los marginados que viven en la miseria para y por sórdidas venganzas. Una serie de ocho viñetas los define bien (página 43): la onomatopeya del ronquido de Taxista sale de su habitación, expandiéndose hacia un encuadre negro dominante / viñeta que muestra el edificio de apartamentos / viñeta que muestra un plano de la calle y los edificios a la luz de la luna / a continuación, vemos a Taxista soñando con su dinero robado, a Pérez-hijo soñando con su venganza, a la madre de éste soñando con la carrera de prostituta de su hija, y a Pérez-padre evadiéndose por entre los barrotes de la cárcel, para concluir en un plano general, distorsionado, de la ciudad solitaria.

A pesar de que las dos primeras aventuras del álbum *Torpedo 1936* no me parecen conseguidas del todo —existe cierta disociación, tal vez producto de la desgana o de la incompreensión, entre el dibujo y lo narrado—, éste es, en mi opinión, el mejor de los tres álbumes con T. No tanto por el fresco desparpajo del guión, a veces esperpéntico, cuando por lo cinematográfico de su sistema narrativo. Dejando aparte ahora lo elemental de las dos primeras aventuras, de Sánchez Abull y Alex Toth, creo que el personaje fructifica verdaderamente cuando Jordi Bernet sustituye al americano Toth. En principio, llama poderosamente la atención la perfecta adecuación entre texto y dibujo, tanto en los momentos de mayor brillo visual (síntesis cinematográfica) cuanto en aquellos en que la viñeta está en función exclusiva del chiste, generalmente escrito. El humor, a medio camino entre lo irónico y lo amoral, es el auténtico protagonista de una serie que bebe provechosamente en las fuentes clásicas de la narrativa dura, a través de un curioso personaje, el italoamericano Torpedo, siempre en la cuerda floja, suspendido entre el equilibrio forzado de su equívoca conducta y el abismo del hampa criminal.

Las diez aventuras fruto de la colaboración entre Sánchez Abull y Jordi Berner son pródigas en hallazgos, partiendo casi siempre de una parquedad expresiva que recuerda no poco el desaparecido cine americano de serie B. Unos ejemplos: en *Qué tiempos aquellos*, aventura que cuenta los inicios americanos del emigrante Torpedo trabajando como limpiabotas, la relación causa-efecto entre humillación y venganza que se establece en dos viñetas en contrapicado (páginas 66 y 67, viñetas 6 y 4 respectivamente), o el excelente sentido del movimiento en los momentos de violencia; en *Un solo de trompeta*, el uso de la profundidad de campo durante la paliza de los matones al ayudante de Torpedo (manteniendo al elegante gangster en primer término) y el dinámico montaje de viñetas en la matanza del night-club; en *El negro que puso los ojos en blanco*, la sucesión de viñetas durante la persecución automovilística deja en el lector la impresión de estar ante un travelling delante de los coches.

Recurriendo a una planificación, a



Enrique Sánchez Abull

una tipología y a unos argumentos y situaciones muy frecuentados por la narrativa negra cinematográfica, *Torpedo 1936* consigue, empero, personalidad propia gracias al toque, inequívocamente español, de determinadas situaciones y chistes, sobre todo en sus aspectos sexuales. No obstante, *Torpedo 1936* es una galería de referencias al género que no deben pasar desapercibidas a ningún aficionado: desde el gangster acomodado en su piscina (*R. I. P. y amén*), que parece extraído de un film de Fuller (*Underworld U.S.A.*), hasta la violencia en los clubes noctur-



Jordi Bernet

nos, las persecuciones automovilísticas, la emigración italiana, el fatalismo, la "protección", el cinismo, las escenas de barbería (*Sin conciencia*, de Raoul Walsh)... El álbum no puede concluir mejor: la hija ha engañado a su padre sacándole quince "de los grandes" y ofrece su desnudez a su amante negro mientras, a su lado, el falso policía se desnuda y reclama un sitio en el lecho, junto a la pareja. Pasamos la página y, en la contraportada, Torpedo escupe con un expresivo (y casi sonoro) ¡stup!





Laura Cepeda

ENTREVISTA A CARLOS GIMENEZ

Carlos G. Giménez vive en un callejón con nombre de pasaje, lleno de balcones desde donde la vida se ve con la óptica de un gran angular. Por las mañanas —él me lo ha dicho— sólo se oye el piar de pájaros urbanos. Cuando llego, por un segundo me parece estar en una calleja del puerto de Barcelona, pero la visión rápida de un taxi negro con su franja roja, me devuelve a Madrid.

No hay ascensor y la escalera huele a Ajax-pino. Duerme en el segundo pero trabaja en el cuarto. Un piso blanco y tremendamente silencioso. Muchos libros, un sofá, un mueble-bar —de esos de película de los años cincuenta—, y por supuesto la mesa de trabajo con su cenicero repleto de cohillas y los lápices y plumas esparcidos, copia, o mejor dicho modelo del tablero de dibujo que como protagonista ha aparecido siempre en *Los profesionales*. Todo muy de acuerdo con la imagen que se recibe de este hombre, más joven en apariencia de la edad que, sin ningún complejo, confiesa tener. Su sonrisa, francamente agradable, de chico sano que va por la vida a su aire, te hace sentirte bien de inmediato. Hoy su voz afónica, y que, me cuenta luego, es una constante en su vida, le da una dimensión aun más cálida.

Carlos, uno de nuestros dibujantes-autores más comprometidos, no juega el papel del intelectual consumido por la duda y la conciencia. Parece más el colega que antes se apuntaba a todos los guateques y el que, sin saberse muy bien por qué, se ligaba a la guapa del grupo. No hay nada que te lleve a ver en él al niño criado en Asilos Sociales de posguerra franquista, como en *Paracuellos*, para luego pasar a la calle como "Carlitos" y llegar, a los dieciocho años, a una oficina atiborrada de dibujantes como era *Selecciones Ilustradas*. Ni rastro de rencor y rabia mal contenida. Ni siquiera el reproche a una vida empezada en un país destrozado por la guerra sin otro oficio en perspectiva que el de saber callar.

—¿Qué se siente cuando parece que se ha nacido dotado para ser dibujante, por eso de que desde pequeño siempre se ha estado con el lápiz en la mano?

—Yo creo que dotado, todavía no lo estoy. Me cuesta cada vez más el poder dibujar.

—Ah, sí! No entiendo muy bien lo que quieres decir.

—No es que me cueste cada vez más dibujar, al contrario, lógicamente me resulta más fácil. Pero cada vez me cuesta más trabajo hacer lo que quiero hacer. Por esto cada vez produzco me-



nos, me toma mucho más tiempo cualquier historia que quiero realizar.

—Eso está bien, quizás es menos rediticio, pero será más gratificante para ti.

—Sí... pero algunas veces realizo un proceso tan largo desde que empiezo hasta que termino, que al final estoy aburrido de hacer el mismo dibujo tantas veces.

—Bueno, ese será el precio de ser tan perfeccionista y debe valer la pena.

—Pues... no sé... sí... a lo mejor, sí.

—Los datos que se tienen sobre ti cuentan que hay claramente dos Carlos Giménez. Uno que va desde tus inicios hasta concluir tu trabajo con *Selecciones Ilustradas* y otro, desde *Dani Futuro* hasta ahora.

—Sí, yo pienso que hay dos etapas, una, que es la del trabajo comercial —sin ningún tono peyorativo—, entre otros motivos porque ni estás preparado para hacer otras cosas, ni sabes, ni se te ocurren y tampoco la España de aquel momento lo permitía y en la cual haces tu rodaje como dibujante; y esta época yo diría que termina con *DANI FUTURO*. Y otra —que llega con tu propia madurez—, en la que me dí cuenta que, con treinta y tantos años, no podía seguir haciendo indios y vaqueros, entre otras cosas porque ya no me los creía, y en la que además me repetía constantemente eso de "el día que yo pueda, me gustaría contar esta cosa", o "¿por qué no se cuentan estas cosas en la historieta?". Y un día, decidí no esperar más. Era un momento políticamente muy importante en España, el final de la dictadura, y había que empezar ya.

—¿Y cómo fué el inicio de esta nueva etapa?

—Muy duro, porque lo de *Hom*, lo hice dejando lo de *Dani Futuro*. Trabajando sin ningún posible comprador y por supuesto sin ganar un duro, convencido de que si la historia salía bien alguien la publicaría. Y pasó que sí, que todo el mundo me decía que les gustaba mucho, pero nadie quería publicarla. Me acuerdo que me decían siempre eso de "Es demasiado bueno para nuestra revista".





—Y sin embargo a pesar de este aparente fracaso seguiste en la misma línea.

—Sí. Me fue mal en la parte económica pero en cambio me di cuenta de que a mí, como persona, me funcionaba mejor que antes, y que tenía que seguir adelante como fuera. Hay una vieja frase que es algo así como "que no se puede regresar de la luz" que explica lo que a mí me pasó.

—Y de ahí también la exigencia de escribir tus propios guiones.

—Siempre, desde muy joven, me había gustado la idea de poder contar algún día mis experiencias de pequeño en el Asilo Social, me refiero a *Paracuellos* y todo eso.

—Son historias, las que relatas en *Paracuellos*, difíciles de creer. A mí personalmente, me costaba mucho leerlas, tenía, casi, una especie de rechazo.

—Te puedo decir que yo, algunas veces, dibujándolas, he llorado. Y volviendo a lo de creer, de creérselas como reales, hay una cosa que a mí siempre me ha gustado, el que la gente me pregunte si eso es verdad, cuando es obvio que esas historietas no son las his-

torias que uno, que quiere inventar algo nuevo, inventa. Cuando quieras, te doy las direcciones de ocho o diez chavales que estuvieron allí conmigo.

—¿Qué pensabas tú cuando estabas en ese especie de colegio?

—Yo lo único que pensaba o esperaba era salir. Era el único tema, entonces, importante para mí. Le preguntaba a mi madre, a menudo, que cuando me iba a sacar de ahí. Yo sabía que estaba en el asilo porque no había otra solución. Era una época mala, de posguerra, con hambre. Muchos chavales tenían al padre o a la madre, o los dos, en la cárcel o estaban muertos. Yo no tenía padre, y mi madre estaba enferma de tuberculosis en un sanatorio. Es decir que yo y mis hermanos teníamos que estar en algún sitio. Niños, como yo, hubo muchos entonces.

—Para tu madre debió ser muy duro.

—Yo creo que ella fué la que peor lo pasó. Los niños a esas edades no tienen ningún planteamiento excepto que la vida es así y que había que asumirlo sin más.

—¿Nunca, a causa de esta experiencia,

has tenido algún sentimiento de venganza?

—Yo pienso que haciendo estos dibujos, de alguna forma, me estaba haciendo una terapia, una terapia con la que me he quitado bastantes fantasmas. Y además, ¿sentimiento de venganza contra quién? Eramos todos producto de una mala educación, basada en la miseria, la ignorancia y el miedo, en fin, lo de siempre. Lo único que sí tienes, es bastante animosidad contra un régimen. Y ahora, yo creo, que todos estos hechos hay que situarlos en los años cuarenta, años en donde había pobreza y violencia, no sólo dentro de los colegios, sino en la calle y en todos lados.

—Tengo entendido que también te fué muy difícil conseguir que te publicaran las historias de *Paracuellos*.

—Fué un peregrinaje, casi peor que el de Hom, se publicaba una o dos y enseguida me decían que no podían seguir aceptándome este trabajo porque era muy deprimente, demasiado brutal para la gente, que al público le interesaban otras cosas. Paradójicamente sólo





—Y ahora, ¿cómo es que de pronto te has puesto a contar historias de amor? Me refiero a dos últimas publicaciones tuyas: *Un día, un lugar, una cita* y *Primer amor*

—Bueno... sí... son de amor en la medida que hay un hombre, una mujer, atracción y sexo por medio, pero por ejemplo en *Un lugar*, nunca se dice la palabra "te quiero". Es el relato de una frustración. Y *Primer amor* es un poco el relato de como vivíamos, los de mi edad ahora, las relaciones afectivas, en donde se hacía de todo, a excepción del acto sexual, a escondidas, y se llamaba amor a algo que en la mayoría de las veces era pasión, deseo, otros sentimientos muy castrados entonces. En historieta se han hecho mu-



en una revista, en "Yes", fueron saliendo con regularidad, y es paradójico porque esta revista te informaba donde podías desayunar en Roma y merendar en París, y al lado mis niños famélicos, asunto, como ves, bastante inaudito.

—Se puede decir que *Paracuellos*, *Barrio*, y *Los profesionales*, forman, una especie de trilogía biográfica

—Sí, son bastantes experiencias personales tratadas con diferente estilo. En la primera parte, de lo que se trataba era reflejar el patetismo en el que se vivía en los Asilos. Luego con *Barrio*, "Carlines", es ya la vuelta a una modesta normalidad, y con *Los profesionales* traté de dar todo el disloque y la vida disparatada y absurda que yo viví en aquella época. Ahora, una de las cosas que tengo planeadas hacer es la continuación de *Los profesionales*, pero con una visión más tierna, menos exterior, explicando un poco como éramos la gente que trabajábamos en Selecciones.

—Los personajes de *Los profesionales* ¿son seres reales?

—Todas estas historias están hechas partiendo en anécdotas reales, lo que no son ciertos son los personajes. Es verdad que detrás de cada uno de ellos hay una persona real, pero también es verdad que, luego, el personaje se te vá y al final de la historia tiene unas características que no las tenía la persona en la que tú te basaste al iniciar el trabajo.



chas historias de amor con finales felices y yo quería hacer una historia más real; bueno, al menos es lo que he pretendido, la vida así; nunca es redonda.

—¿No te apetecería contar algo menos real pero quizás por ese motivo más inquietante como trabajo, sobre todo para una persona que, como tú, casi siempre toma de la realidad el origen de sus relatos?

—No. Yo en la vida soy un hombre muy romántico y no me parezco nada a mis historieta, es decir, no creo ser en absoluto un hombre frustrado —en la medida de que todos estamos más o menos frustrados—. Ni creo que ese saborcillo que queda después de leer mis tebeos, sea el que yo como persona voy dejando por la vida. Lo que pasa es que es ese tipo de historias las que

me apetece contar.

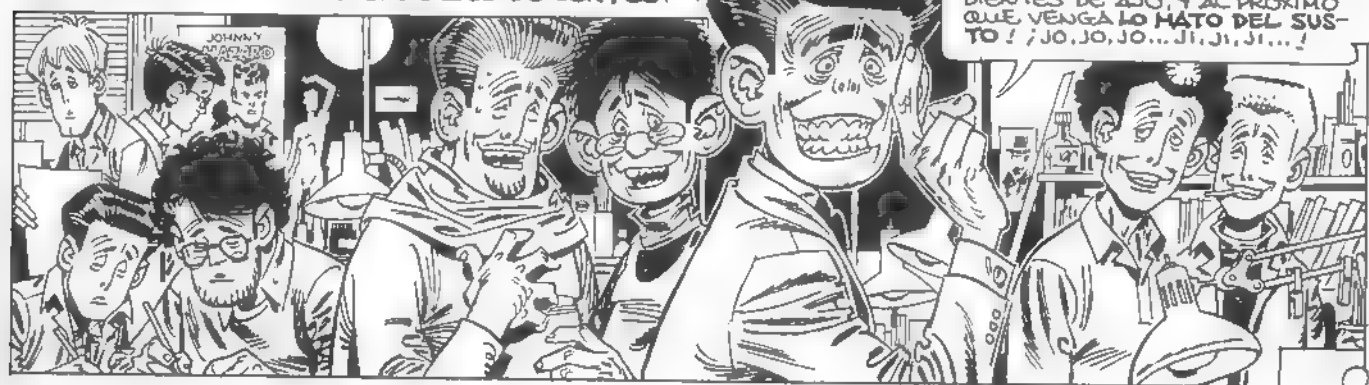
—Y volviendo al tema del amor, aún no me has contestado por qué este interés repentino por el tema amoroso.

—Bueno, ya hace mucho tiempo me dije que algún día me gustaría contar historias sobre el amor, de sexo, de hombres y mujeres, que no fuesen parecidas a las historias dulzonas que muchos, para las agencias, nos hemos visto obligados a hacer. Y quería hacer historieta —poco usuales en nuestra profesión— en donde las cosas no son maravillosas, y no terminan bien, porque se desarrollan en un mundo muy real.

—Lo que sí es una constante en tus relatos, —y ya aparece en *Los profesionales*, y aquí se vuelve a encontrar— es el hecho de que el amor, siempre de una u otra forma, viene aplastado o al menos desatendido, porque primero siempre antepones el trabajo al encuentro amoroso.

—En cualquier momento la vida te está ofreciendo muchos caminos, muchas posibilidades, pero solamente, en cada momento, puedes escoger una, y si ya estás en un camino, muchas veces es difícil salirte. A mis personajes lo que les pasa es lo que le pasa a todo el mundo, a mí, a todos. Cuánta gente normal y corriente, aunque les salga el gran amor de su vida, o la oportunidad de una experiencia maravillosa, no puede vivirla porque están sometidos a muchas obligaciones. No pueden de pronto dejar de ir al trabajo o no ir a dor-

EL CASO ES QUE SANTI SÁNCHEZ, QUE LO QUE MÁS DESEABA EN ESTE MUNDO ERA SER GUAPÓ, TERMINÓ COGIÉNDOLE EL GUSTILLO A LO DE SER FEO.



¡ME VOY A HACER UNOS COLUMILLOS COMO LOS DE DRÁCULA, CON DOS DIENTES DE AJO, Y AL PRÓXIMO QUE VENGA LO MATO DEL SUS-TO! ¡JO, JO, JO... JI, JI, JI...!

mir a casa. Una cosa es la cotidianidad y otra lo excepcional, y simplemente no se puede vivir los dos niveles al mismo tiempo.

—No sé si sabrás que ha sido una gran sorpresa de pronto ver que tus últimos trabajos estaban dedicados al amor; más que una sorpresa ha sido bastante inesperado, dada la trayectoria que tu llevabas.

—Pues me alegra mucho que me lo digas, siempre se pretende no repetirse, y sorprender está muy bien.

—¿Vas a seguir con este tipo de historias?

—Quiero hacer otra historia más para completar con las tres, un álbum. Y en este álbum quiero jugar —un juego que aparentemente el lector no advertirá—, y es que los personajes van a ser muy parecidos, hasta físicamente. Los tres van a ser escritores o algo similar, el nombre de los personajes empieza con M y además, por ejemplo, la segunda historia se supone que está sacada del libro del que se habla en la primera, del libro que ha escrito el otro. Quiero hacer un juego como si cada una de las historias fuese un producto de lo que ha escrito el otro. Y todas están un poco relacionadas conmigo, porque mucho de lo que ahí se cuenta está sacado de experiencias mías. Naturalmente no estoy tratando de hacer ninguna bio-

grafía, pero sí decir como eran las relaciones en la época en la que yo, por edad, las tuve.

—¿Por qué tus chicas, tus heroínas, son siempre rubias?

—... No lo sé, no me había dado cuenta. Es una curiosa coincidencia. No tengo ninguna especial predilección por las rubias. Quizás se deba a que el pelo rubio tiene unas connotaciones más espirituales y las morenas son más morbosas, sobre todo dibujadas. También puede que se deba a una influencia inconsciente, a una deformación profesional, ya que en las historias de romances, cuando se hacían para Inglaterra y las agencias, la buena era siempre rubia y morena la mala. Además, yo creo que dibujar el pelo rubio es siempre más grato. De todas maneras, a partir de ahora, me voy a fijar, y ver que me pasa a la hora de dibujar mis chicas.

—¿A qué se debe el que, a excepción de las portadas, casi nunca utilizas el color?

—Soy muy mal colorista, me cuesta mucho trabajo colorear y no me divierte en absoluto. Igual que dibujar me gusta, siempre que coloreo lo paso fatal.

—¿Prefieres la televisión en blanco y negro?

—No, prefiero la televisión en color, y

me gusta el mundo en colores y me gustan mucho las películas en colores, pero con respecto a mis dibujos, como mi producción cada vez es más pequeña, cada vez (—como te he estado diciendo antes—) produzco menos por la cantidad de bocetos y pre-bocetos y correcciones que hago; entonces, si además tuviera que colorearlo después, mi producción sería tan escasa, tan escasa, que prácticamente no haría nada. —Tú eres un dibujante que tiene un trazo específico, reconocible en cuanto uno abre una página. ¿Esto es algo que tú has buscado cómo signo o sello, o al contrario es puramente casual?

—Imagino que es un proceso lógico, que sale muchas veces sin saber por qué, que va formando parte de tu personalidad y de tu forma de trabajar y encontrar soluciones. No es que te plantees en un momento determinado hacer un determinado trazo, es que así te va saliendo. Lo que sí es cierto es que yo trato de hacer los personajes muy caracterizados, es decir, que cada personaje no se pueda confundir nunca con el de al lado. Por eso caricaturizo mucho y exagero mucho los rasgos, el que tiene la nariz grande la tiene aún más grande y el que la tiene pequeña, la dibujo pequeñísima.

—¿En qué tipo de publicaciones te sientes más cómodo, en aquellas dedicadas



exclusivamente al cómic adulto, o en las que de alguna forma el dibujante y sus historias están al servicio del humor en todas sus variantes?

—Yo me siento muy cómodo haciendo las historias que quiero hacer, no me importa mucho donde se publiquen, lo importante es que se publiquen.

—¿Cuál es el personaje, o la historia con la que te sientes más identificado con quién has disfrutado más?

—No lo sé, porque en cada momento he disfrutado haciendo lo que tenía entre manos; y sobre todo desde el momento que yo he escogido en mi profesión hacer nada más que lo que me apetece, no por encargo, pues es lógico que lo que esté haciendo siempre me interese y sobre todo me divierta.

—¿No trabajas por encargo?

—No, hago lo que me parece que tengo que hacer y ya hay algunos editores que, como me conocen, me piden un trabajo, pero no me dicen sobre qué.

—¿Cuál es la mayor dificultad con la que te encuentras a la hora de ponerte a realizar una nueva historia?

—Cada vez me cuesta más trabajo hacer historias cortas, porque en este momento tengo una incapacidad, o falta de interés, por sintetizar; me importa más poder matizar, que hacer trabajos de dos páginas. Por eso cada vez hago historias más largas a pesar de que intento que sean cortas. Cuando quiero hacer un guión de seis páginas y me pongo a escribirlo, me sale siempre de quince, o sea que para hacer un guión de seis páginas tengo que plantearmelo como si fuera uno de página y media.

—¿Cómo se lleva eso de ser dibujante—con lo que implica de dedicación, de tiempo y energía en solitario—con una vida digamos más o menos cotidiana?

—El hacer historieta lleva, realmente, muchísimo tiempo y es un trabajo poco pagado. Imagino que debe ser más complicado en algunos aspectos y menos en otros, porque se pasan muchas horas delante del tablero y en mi caso, si no fuera, por que mis trabajos se venden bastante bien, yo no podría vivir con lo que gano. La compensación está en que yo no estoy esperando la hora de comer para poder parar y dedicarme a mí mismo, a mí me gusta mi trabajo y eso es una gran suerte. De todas formas, lo de la vida es como todo, terminas viviendo la que tienes y terminas acostumbrándote y asumiéndola como puedes. Yo he escogido el camino de ponerme delante de una mesa y me lo paso muy bien haciéndolo.

—¿Cómo explicas la dualidad que existe entre Carlos Giménez, una persona aparentemente muy vitalista y llena de humor, y tus historias que son, casi siempre, claramente pesimistas? Y no me digas eso de "porque la realidad es así."

—Es que es así la realidad. Además, yo pienso que las historias no las hago para mí, no es lo que yo me quiero contar a mí, aunque sean cosas mías; lo cuento porque es lo que yo quiero contar a la gente.

—¿Tú has sentido, alguna vez, la necesidad de hacer otras cosas, dentro del



mismo campo del dibujo?

—No. Si te digo la verdad, lo único que realmente me gusta es hacer tebeos. Incluso, muchas veces que me han salido encargos para otro tipo de trabajos, relacionados con el dibujo y la publicidad, y los he hecho, lo he pasado francamente mal. Yo, más que un dibujante, que lo soy naturalmente, soy un contador de cuentos. A mí lo que me gusta es contar cuentos, relatar historias que empiezan y acaban.

Y se para el cassette y seguimos allí, sin prisa, hablando de Barcelona, del Madrid de su infancia, y de "Filstrup" y "Jordi" y los colegas, y que ahora está

buscando material para empezar una historia de bandoleros y que a él le da un poco de rabia seguir fórmulas concretas en el trabajo, que a él le gusta hacer historias con mucho sexo dentro, pero lo que no quiere es que sea la teta la que venda el dibujo, sino lo que se cuenta en sí, y de pronto, sin saber por qué, volvemos a sus compañeros del Asilo, y me dice que aún se vé con algunos de ellos, y cuando le pregunto si la madre de "Carlines" era su madre, tímidamente me dice que sí, que esas manos que cocinan, cosen, y acarician, fué lo único que pudo dibujar de ella, porque su cara nunca pudo.





Antoni Guiral

1983/1984: SERIES DE PRODUCCION AUTOCTONA PARA UNA TEMPORADA PROLIFICA

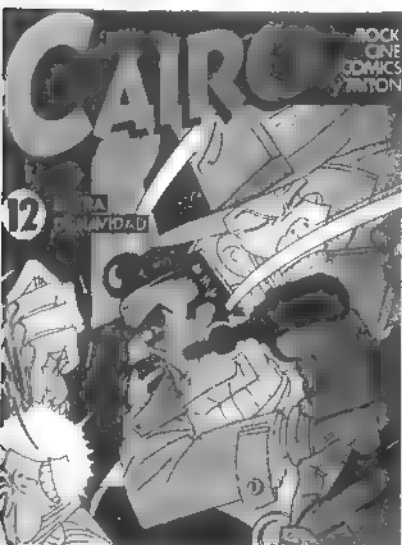
La presente bibliografía excluye las publicaciones semanales o quincenales ("El Pápus", "El Jueves"), las de humor gráfico ("El Cuervo", "Harakiri"), las dedicadas al público infantil, y la aparecida desde fines de año "Rambla Quincenal", para centrarse en las revistas mensuales de comics para adultos que presentan series de producción española, realizadas directamente para su publicación y difusión en nuestro país.

Las series de título genérico que recogen capítulos autoconclusivos, aparecen con el epígrafe (1), mientras que las que desarrollan un relato continuado pero todavía no han concluido al cierre de este trabajo, lo hacen con el (2). Las historias protagonizadas por personajes fijos que han tenido más de una aparición en estos veintidós meses, están indicadas con el subtítulo "Aventura de...". Los relatos largos sin personaje fijo no tienen ninguna señalización especial. Las series sin título concreto, pero con una temática unitaria, están situadas al final de cada revista, con indicación del título de todos los episodios. En las series recopiladas en álbum consta: el título del mismo, la editorial y los episodios publicados en la revista que se incluyen en sus páginas.

Por último, un dato significativo: de las 17 revistas consultadas, han aparecido 123 series. No está nada mal. Esperamos que la cifra pueda duplicarse en años venideros pero no demasiado lejanos.

CAIRO nº 12 (diciembre 1982) al 30 (diciembre 1984) NORMA EDITORIAL

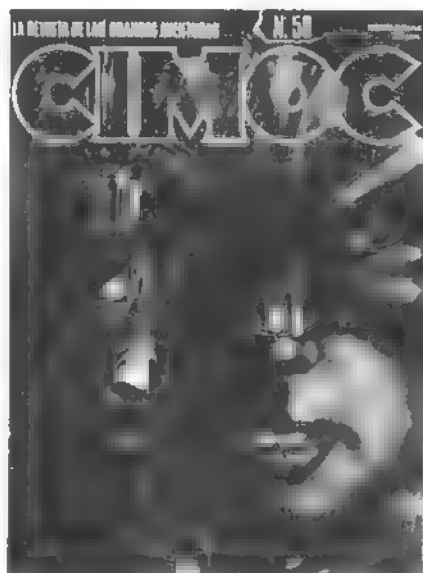
- **Absurdus Delirium** (Guión: TP Brgart, Dibujos: Tha) (1) núms. 11, 13 al 26, 28 y 29
- **Glen Radar** (Guión y dibujos: Micharmut) núms. 19 al 21.
- **Lluvia Blanca, La** (Guión y dibujos: Pere Joan) núms. 25, 26, 28, 29 y 30.
- **Macao** (Guión y dibujos: Miquel Beltran) (2) -Aventura de "Cleopatra" - núms. 25, 26, 28 y 30 (inclusive).
- **Misterio de Susurro, El** (Guión y dibujos: Daniel Torres) -Aventura de "Roco Vargas" - núms. 22 al 26, 28 y 29



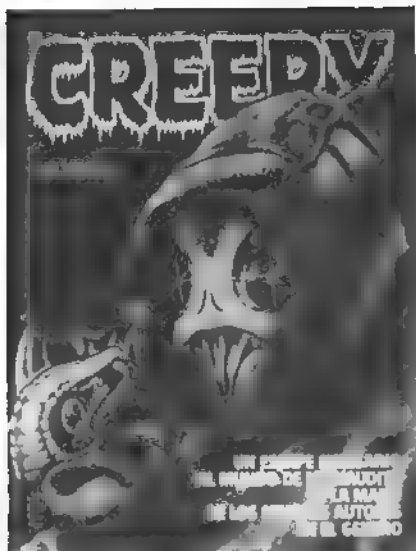
- **Peter Plumcake** (Guión: Carles Rubio, Dibujos: Scaramuix) (1) núms. 23, 24, 26 y 29
- **Pirámide de Cristal, La** (Guión y dibujos: Miquel Beltran) -aventura de "Cleopatra" - núms. 13 al 17
- **Roberto Ruina** (Guión: Ignacio Molina, Dibujos: Roger) (1) núms. 25, 26, 28 y 29
- **Tritón** (Guión y dibujos: Daniel Torres) -Aventura de "Roco Vargas" - núms. 12 al 17. Album denominado "Tritón", publicado por Norma Editorial en septiembre de 1984, recogiendo todos los episodios.
- **Velvet Nights** (Guión: Ramón de España, Dibujos: Sento) núms. 25, 26, 28, 29 y 30.
- **Vidas Ejemplares** (Guión y dibujos: Montesol) (1) núms. 16, 18, 19, 21 y 25

CIMOC nº 23 (enero 1983) al 46 (diciembre 1984) NORMA EDITORIAL

- **Chantal** (Guión: Ignacio Molina, Dibujos: Jose Gonzalez) (1) núms. Especial Erotismo, 37 y 38.
- **Cima del Mundo, La** (Guión: Linton Howard, Dibujos: Toni Deu) núms. 30 al 35
- **Clarke&Kubrick, Espacialistas Ltd.** (Guión y dibujos: Alfonso Font) (1) Núms. 38, 39, 40, 41, 42, 45 y 46 Album denominado "Clarke&Kubrick, Espacialistas Ltd.", publicado por Norma Editorial en Marzo de 1984, recogiendo los capítulos autoconclusivos aparecidos en la revista "Rambla", núms. 1 al 6
- **Historias en F.M.** (Guión: Jorge Zetner, Dibujos: Rubén Pellejero) (1) núms. 39 al 43, y 45.



- **Historias Frías** (Guión: Jorge Zetner, Dibujos: Tha) (1) núms. 45 y 46.
- **Hombre** (Guión: Antonio Segura, Dibujos: José Ortiz) (1) núms. 28 al 37 y 39. Alb. denominado "Hombre", publicado por Norma Editorial en Mayo de 1984, recogiendo los capítulos autoconclusivos publicados en esta misma revista, en los números 1, 2, 8, 9, 11 y 12
- **Monsieur Griffaton** (Guión: Jorge Zetner, Dibujos: Rubén Pellejero) (1) núms. 24, 26, 27, 28, 29 y 31. **Prisionero de las Estrellas, El** (Guión y dibujos: Alfonso Font) núms. 22 al 31, 33 y 34.
- **Pruebas, Las** (Guión y dibujos: Vicente Segrelles) núms. 25 al 29 y 32 al 34. Album denominado "Las Pruebas", publicado por Norma Editorial en Marzo de 1984, recogiendo todos los episodios publicados en esta revista.
- **Sombras** (Guión y Dibujos: El Cuervo) (1) núms. 20, 39, 40, 42 y Especial Erotismo. Asimismo se ha publicado en la revista "Cairo" núm. 7, un episodio más de la segunda etapa de esta serie
- **Tierra, S.A.** (Guión: Fco. Pérez Navarro, Dibujos: Fco. del Barrio) (1) núms. 21, 23, 25, 28, 30 y 32.
- **Yo, Claudia** (Guión y dibujos: Casanyes) (1) núms. 36, 37, 38, 40, 43 y 44
- **Welcome/Goodbye** (Guión y dibujos: Manfred Sommer) -Aventura de "Frank Cappa"-



núms. 25, 27, 28 y 29
CREEPY nº 43 (enero 1983) al 67 (diciembre 1984) TOUTAIN EDITOR

- **Brumas** (Guión: Enrique S. Abulí. Dibujos: Joan Boix) (1) núms. 55, 56, 58, 59, 60, 61, 62 y 64
 - **Mil Caras de Jack el Destripador, Las** (Guión: A. Segura, Dibujos: José Ortiz) (1) núms. 66 y 67.
 - **Torpedo 1936** (Guión: Enrique S. Abulí. Dibujos: Jordi Bernet) (1) núms. 48 al 59.
 - **Viaje al Infierno** (Guión: Carlos Echevarría. Dibujos: Auraleon) (1) núms. 55 al 58, 60 y 62.
- HUMOR A TOPE nº 4 (julio 1983) al 12 (diciembre 1984) NORMA EDITORIAL
- **Carmen Bond** (Guión y dibujos: Alfonso Font) (1) núms. 4, 5, 6, 7, 9, 10 y 12
 - **Laszivia** (Guión y dibujos: Jan) (1) núms. 8 y 11

HUMOR PARA ADULTOS HUMOR N.º 200 PÉAS

A TOPE



Bernet, Brown, Pot
Mallet, Manel, Sere, Cobu, Lucquez...

ILUSTRACION + COMIX INTERNACIONAL nº 26 (enero 1983) al 47 (diciembre 1984) TOUTAIN EDITOR

- **Loco, El** (Guión y dibujos: Pedro

Espinosa) (1)

núms. 33, 35 al 39 y 43.

- **Misionero, El** (Guión: Enrique S. Abulí. Dibujos: Amador García) (1) núms. 34 al 39
- **Odiseo** (Guión: Francisco P. Navarro. Dibujos: Martín Saurí) núms. 25 al 32.
- **Profesionales, Los** (Guión y dibujos: Carlos Giménez) (1) Núms. 26 al 34 y 41. Album denominado "Los Profesionales - II", publicado por Ediciones De La Torre como en el núm. 34, recogiendo los episodios autoconclusivos publicados en esta misma revista en los números 26 al 34. Asimismo, y con el título "Los Profesionales - I", la misma editorial publicó en junio de 1984, (al igual que el album anterior) como núm. 33 de su colección "Papel Vivo", la recopilación de los episodios que editó la revista "Rambla" en sus números 1 al 6

50

COMIX



K.O. nº 1 (abril 1984) al 4 (agosto 1984) EDICIONES METROPOL

- **Mejor Mundo Posible, El** (Guión: Antonio Segura. Dibujos: José Ortiz) -Aventura de "Hombre"- núms. 1 al 4.
- **Nunca Jamás** (Guión: Antonio Segura. Dibujos: Leopoldo Sánchez) -Aventura de "Bogey"- núms. 1 al 3
- **Somoza y Gomorra** (Guión y dibujos: Manfred Sommer) -Aventura de "Frank Cappa"- núms. 1 al 4.

MADRIZ nº 1 (enero 1948) al 11 (diciembre 1984) CONCEJALIA DE CULTURA DEL AYUNTAMIENTO DE MADRID

- **Baladas Madrileñas** (Guión y dibujos: LPO) (1) núms. 1 al 10.
- **Bestiario Matritense** (Guión y Dibujos: OPS) (1) núms. 1, 3, 5 y 9.
- **Camino de Arles, El** (Guión y dibujos: OPS) (1) núms. 6 y 7/8.
- **Destino: Madrid** (Guión y dibujos

Ruben) (1)

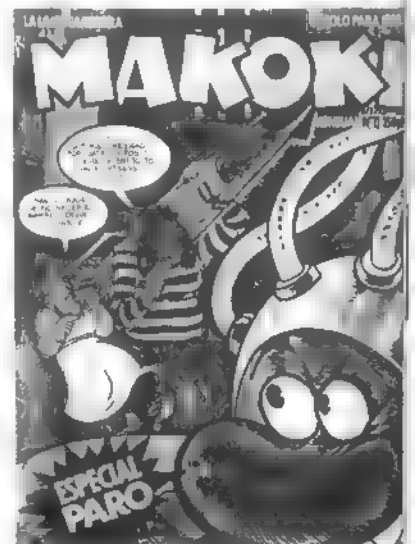
núms. 1, 2, 4, 5, 6, 7/8, 9 y 11.

- **Luis Candelas** (Guión y dibujos: El Cubri) (2) núms. 1 al 7/8 y 11.



MAKOKI nº 4 (enero 1983) al 17 (mayo 1984) BERENGUER EDITOR

- **A la Barra** (Guión y dibujos: Carlos Azagra) (1) núms. 4 al 17.
- **Barrila Bar** (Guión y dibujos: Max) (1) núms. 5 al 9.
- **Chuchita y Marilyn** (Guión: Medu villa. Dibujos: Murillo) (1) núms. 3, 4, 5, 7/8, 9, 11, 12/13, 14, 16 y 17. Album denominado "Chuchita y Marilyn, dos niñas de postín", recopila todos los episodios aparecidos en esta revista. Aparece en Abril de 1984 editado por Berenguer Editor.
- **Derrota tras Derrota** (Guión y dibujos: Carlos Azagra) (1) núms. 5 al 17.
- **Javi, el Hijo de la Portera** (Guión y dibujos: Vallés) (1) núms. 10, 11 y 16.
- **Primos, Los** (Guión: A. Soler y M.



diavilla. Dibujos: Javi Soler (1)
núms. 4 al 12/13 y 17.

— **Villarosa Guión. Montesol y Toninho Dibujos: Toninho** (1)
núms. 3 al 5.

— Serie sin título genérico de **Javier Mina y Pedro Osés** sobre el intervencionismo de los países capitalistas en tierras tercermundistas. Los títulos de los episodios son: **Be Always Number One, El héroe, Idilio Político, Ella, rabiosa que es, Demasiado pronto, demasiado tarde, La Sina del Verdugo, Dícirel y Ha sido un éxito.**

Núms. 9 al 17. (1)

METROPOL n° 1 (abril 1983) al 12 (julio 1984) **METROPOL EDICIONES**

— **Bruno Tossa** (Guión: **Bañolas. Dibujos: Luis Bermejo**) (1)
núms. 2 y 3.

— **Ives** (Guión: **Antonio Segura. Dibujos Jose Ortiz**) (1)
núms. 5, 6, 7 y 11

Justiciero Enmascarado, El (Guión y dibujos: **Leopoldo Sanchez**) (1)
núms. 1 y 2.

Kraken (Guión: **Antonio Segura Dibujos: Jordi Bernet**) (1)
núms. 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 y 12.

— **Paco Rusque** (Guión **Mariano Hispano Dibujos: Luis Bermejo**) (1)
núms. 1, 4, 5, 7, 8 y 10.

— **Perla** (Guión: **Enrique S. Abulí. Dibujos: José Ortiz y J.M. Cardona**) (1)
núms. 2, 4, 5 y 6.

— **Polux** (Guión y dibujos: **Manfred Sommer**)
núms. 1 al 5, 7 y 8.

— **Sam Balluga** (Guión: **Andreu Martín. Dibujos. Mariel**)
núms. 9 al 12

— **Vito** (Guión: **Antonio Segura. Dibujos Jordi Saladrigas**) (1)
núms. 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11 y 12



RAMBLA n° 6 (enero 1983) al 25 (diciembre 1984) **GARCIA Y BEA EDITORES**

— **Alamogordo** (Guión y dibujos **Cu-rram Astorza**)
núms. 16 al 18 y Especial Primer Aniversario

— **Androstar** (Guión: **Josep M. Bea. Dibujos: Marco**)
núms. 6 al 10

Argelia (Guión **Felipe H. Cava. Dibujos: Adolfo Usero y Luis García**)
núms. 7 al 10 Album denominado "Argelia", editado en 1981 por Ikusager Ediciones. Todo el material de este libro se ha publicado en estos cuatro episodios.

Barón Braun Systan, El (Guión y dibujos: **Lolo**) (2)
núms. 8 al 20, 22, 23, 25 y Especial Primer Aniversario.

Cavaliers di Nocte, Los (Guión y dibujos **Federico Del Barrio**) (1)
núms. 6 y 7.

— **Cadáveres de Permiso** (Guión y dibujos: **El Cubri**)
núms. 11 al 16.

— **Estado de Joey, El** (Guión y dibujos **Sánchez Zamora**)
núms. 16 al 21 y Especial Primer

Aniversario.

— **Espíritu de Africa, El** (Guión y dibujos: **Marco**).
núms. 20 y 21.

— **Guepar** (Guión y dibujos: **Herikbert**) (1)
núms. 14 y 15.

— **Guerra Cayuso, La** (Guión y Dibujos: **Antonio H. Palacios**)
núms. 15 al 22 y Especial Primer Aniversario

— **Jonathan Seul** (Guión y Dibujos **Ferry**) (1)
núms. 10, 12, 14 y Especial S.F

— **Marilyn, Poe** (Guión y dibujos **Joan Mundet**)
núms. 12 y 13.

— **Muralla, La** (Guión y dibujos: **Josep M. Bea**)
núms. 7 al 12

— **Pepa** (Guión y Dibujos: **Alfons López**) (1)
núms. 10 al 22, 24, 25 y Especial Primer Aniversario

— **Peter Hipnos** (Guión y dibujos: **Josep M. Bea**) (1)
núms. 15 al 18, Especial Primer Aniversario y Especial S.F.

— **Sataka** (Guión y dibujos: **Luis Ro-yo**) (1)
núms. 12, 13, 14, 16 y 17.

— **Siete Vidas** (Guión y dibujos: **Josep M. Bea**) (1)
núms. 13, 14, 15, 16, 20, 22 y 23.

— **Way to the Hell** (Guión y dibujos **Joan Mundet**)
núms. 15 al 17.

— Serie de **Sánchez Zamora** en la que cada episodio tiene como título un nombre propio: **Tom, Vicente, Pedro, Luis, Manuel, Rogelia, Jaime, Emilio, Ramón, María y Pepe.**
núms. 5 al 15 (1)

RAMPA n° 01 (marzo/abril 1984) al 09 (diciembre 1984) **GARCIA Y BEA EDITORES**

— **Apuntes** (Guión **Pérez Navarro. Dibujos: Martín Sauri**) (1)
núms. 04, 09 y RAMBLA núm. 24.

— **Gari** (Guión y dibujos: **Joan Mundet**)
núms. 01 al 05.

— **Jonathan Seul** (Guión y dibujos: **Ferry**) (1)



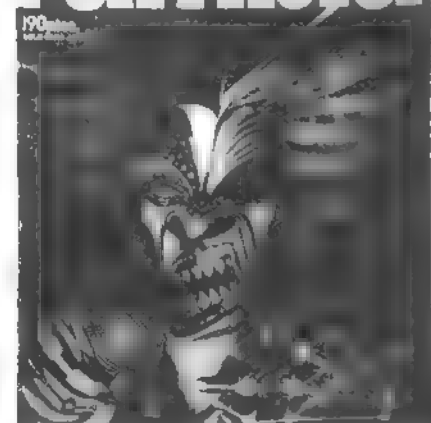
nivel de comics e imagen n.1 175 pts.

rambla

Carlos Gineñez, Josep M. Bea, Alfonso Font, Kim, Martí, A. Usero, Luis García, Ventura & Nieto, Luis Royo.



RAMBLA especial n.01



1984 n° 48 (enero 1983) al 64 (mayo 1984) **TOUTAIN EDITOR**

— **Cosmópolis** (Guión y dibujos: **Rafa Negrete**) (1)
núms. 49 al 63.

— **Enciclopedia Delfica** (Guión y dibujos: **Miguel Angel Prado**) (1)
núms. 50 al 56, 58 al 62.

- núms. 04 al 06 y 08.
- **Moderna Secreta** (Guión: *Ieta*. Dibujos: *Marika*) (2) núms. 02 al 08
- **Monono** (Guión y dibujos: *Lolo y Mamen la del Cafo*) (1) núms. 01 al 07.
- **Videando** (Guión y dibujos: *Mam*) (1) núms. 05 al 09



THRILLER nº 1 (junio 1984) al 5 (octubre 1984) TOUTAIN EDITOR

- **Titi, El** (Guión: *Andreu Martín*. Dibujos: *Mariel*) (1) núms. 1 al 5.

TITANIC nº 1 (junio 1983) al 10 (junio/julio 1984) EDICIONES EL JUEVES

- **España Senil** (Guión y dibujos: *Casanyes*) (1) núms. 9 y 10.
- **Orgasmos Cotidianos** (Guión: *TP Bigart*. Dibujos: *Alfons López*) (1) núms. 1 al 10

AVISO: NO COMPRE ESTA REVISTA SI NO SABE NADAR



VIBORA, EL nº 37/38 (diciembre 1982) al 61 (diciembre 1984) BERENGUER EDITOR

- **Calma Chica** (Guión y dibujos: *Mar-*

- ti*) (1) núms. 46, 50 y 59.
- **Consejos del Dr. Berenguersky, Los** (Guión y dibujos: *Pamies*) (1) núms. 48 y 49.
- **Cuenta Pendiente** (Guión: *Mina*. Dibujos: *Balaguer*) núms. 53 al 56/57
- **Esmeraldas y Virgenes** (Guión: *Onliyu*. Dibujos: *Marti y Damián*) (2) núms. 61.
- **Esniiffada en Bolimbia** (Guión y dibujos: *Pamies*) núms. 42 al 44.
- **Invierno no ha hecho sino comenzar, El** (Guión y dibujos: *Max*) núms. 44 y 45.
- **Lolita** (Guión: *Rodolfo*. Dibujos: *Boada*) (1) núms. 43 al 45
- **Misiles** (Guión y dibujos: *Calonge*) núms. 58 y 59



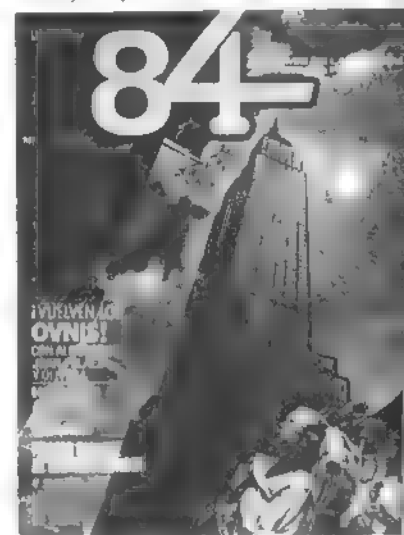
- **Pasión y Muerte de Bruto** (Guión y dibujos: *Calonge*) (2) núms. 50, 51, 53 y 61.
- **Peter Pank** (Guión y dibujos: *Max*) (2) núms. Especial Futuro, 40, 42, 47, 48, 50, 51, 53, 54 56/57, 59 y 60.
- **Randas** (Guión y dibujos: *Carratalá*) núms. 40 y 41.
- **Tras el Telón de Acero** (Guión y dibujos: *Pamies*) núms. 54 al 59.
- **Una Cierta Calma** (Guión: *Tornasol*. Dibujos: *Roger*). núms. 37/38, 39 y 41.
- **Un día es un día** (Guión y dibujos: *Calonge*) (1) núms. 39, 42 y 43.
- **Serie de dos episodios autoconclusivos de Boada**, titulados: *Y los Angeles Cantando Están* y *Y los Angeles Cantando Siguen* núms. 50 y 52
- **Serie de dos episodios autoconclusivos de Calonge**, titulados: *De Hertha de Hootha y Bertha de Bootha*. núms. 47 y 49
- **Serie sobre un Internado de Señoritas** con guión de *Marta y Pons* y dibujos de *Galiano*, sin nombre genérico. Títulos de los episodios: *Va-*

caciones de Navidad, La Nueva, Excursión, Fin de Curso y Vuelta Colegio.

núms. 51, 53, 55, 56/57 y 61 (1)

ZONA 84 nº 1 (junio 1984) al 8 (diciembre 1984) TOUTAIN EDITOR

- **Alternativa** (Guión: *Víctor Mora*. Dibujos: *Luis Bermejo*) (1) núms. 4 al 8.
- **Cuentos de la Dimensión Perdida** (Guión: *Víctor Mora*. Dibujos: *Luis Bermejo*) (1) núms. 8
- **De Vuelta a Casa** (Guión: *Enrique S. Abuli*. Dibujos: *Jordi Bernet*) (1) núms. 3 al 8.
- **Leyenda de las 4 Sombras** (Guión: *Carlos Trillo*. Dibujos: *Fernando Fernández*) (2) núms. 1 al 8.
- **Sí, Hay Futuro...** (Guión: *Andreu*



- Martín*. Dibujos: *Mariel*) (1) núms. 1, 2 y 4.
- **Stratos** (Guión y dibujos: *Miguel Ángel Prado*) (1) núms. 1 al 4, 6 al 8.
- **Serie sobre la vida cotidiana de un** pareja de jóvenes en paro, en el marco de un futuro más o menos inmediato, con guiones de *Nah Fradera* y dibujos de *Das Pastora*. Títulos: *Adiós Mañana*, *Kamatreando* y otros ajetreos, *Paréntesis* núms. 1, 3 y 4, *Trip-i-Shock*, *Fu* de casillas, y *La Negra* (1). núms. 1, y 3 al 7.





Carlos Sampayo

HEROES Y AUTORES

En una época en la que los héroes se corporizan e influyen sobre la realidad, el comic, vehículo "natural" de transmisión de heroicidades, elige los caminos de la modesta (y molesta) realidad. Los héroes de ficción, si hoy aún los hay, son sólo remarques brillantes, repeticiones apócrifas de un tiempo que se fue y que tal vez también sea apócrifo, por suerte. Harrison Ford y Richard Gere, respectivamente Indiana Jones y el trompetista-Hollywood star del último film de Francis F. Coppola, *Cotton Club*, están allí, cristalizados, para uso y solaz de mentes (y cuerpos) sanos. Héroes de verdad, como decíamos, los hay a montones: el primero de todos es el gran Ronald, con todo su entourage espectacular, con Frankie que le canta a Nancy y con Michael Jackson, negro bueno, feliz y contento en el lucimiento de entorchados de general vienes. Después vienen los héroes anónimos y sacrificados, tumultuosas repeticiones de la síntesis Reagan-Indiana Jones: ellos compran todo lo que la TV les indica que tienen que comprar y sólo un gesto les basta para estar contentos y ser productivos: mirarse al espejo. Estos no leen comics actuales. Los leían cuando se encontraban representados. Cuando había héroes que no morían ni envejecían. Ellos eran, entonces, la encarnación del ideal anglosajón de mentón cuadrado y espaldas poderosas, como Ronald.

El libro de Javier Coma *El ocaso de los héroes en los comics de autor* habla de esa transición entre aquellos comics, que proyectaban una imagen idealizada del superhombre y los comics de hoy, que hablan desde sus autores, emisores de ideas, transmisores de sensibilidad. Transmisión que se da en forma de realismo o fantasía, poco importa

El libro es un estudio exhaustivo de lo que su autor considera que es la línea fundamental de la autoría en este género de expresión, desde los años 50 hasta nuestros días. Tramado mediante monografías sobre autores determi-

nados, analiza los contextos sociales que generaron este desplazamiento y nobilización del comic. Un desplazamiento que determinó la emergencia del autor como nombre, como factor de identificación de la obra. Quizás co-



mo nuevo héroe.

Naturalmente los comics heroicos siguen existiendo, pero ya pertenecen claramente a un mundo de subproductos, con manejos comerciales hechos a su medida, en los que los autores no se reconocen.

Tres capítulos del libro: "Comics frente al maccarthismo", "La gran

gente de la obra misma, desde la óptica de cada autor. En este sentido *El ocaso de los héroes...* puntualiza más de un ejemplo.

Si somos falsamente optimistas (ejercicio saludable a veces) podemos afirmar que el comic puede filtrarse a través de la telaraña de dictados del poder de turno (aunque no lo haga



aventura argentina" y "Ejercicios espirituales, eróticos y estéticos", dedicado a la obra de Guido Crepax, son a mi juicio, sustanciales para comprender el proceso gestor del fenómeno de desestandarización de los comics. Elijo y recomiendo estos tres capítulos puesto que los contextos donde germinaron las obras tratadas son determinantes y lejanos entre ellos: Estados Unidos, Argentina e Italia.

Esta elevación "parnasiana" del comic, trajo, como es natural, unas convulsiones en las relaciones entre los autores y los editores. Los primeros, ya no más mandados de turno, comenzaron a reivindicar derechos (desde el más simple y lógico pero no siempre comprendido por la otra parte: la autoría, hasta los más delicados y sutiles, como el compromiso de no manipulación del material por parte del editor). Es natural que este nuevo estado de cosas no se haya asentado con tranquilidad. De alguna manera se trataba de una pequeña revolución, que como tal tuvo su proyección en lo económico. Todavía hoy se lucha dentro de estos campos minados. El libro de Coma no trata esta situación más que tangencialmente: "en plena ceremonia de exaltación de la autoría, establece la reafirmación de Manara como autor, por en-



cima de la industria, por encima de los personajes actores, por encima de la vida..." (Capítulo II, "El espíritu errante"). Estas razones son tratadas en abstracto y tal vez subyazga una declaración de principios tácita, pero es cierto que "El ocaso de los héroes..." no es sede adecuada para estos asuntos.

El libro constituye, eso sí, una introducción precisa y puntual sobre el fenómeno del comic actual, que arrastra (y Coma insinúa el por qué) aún la imagen de una industria espúrea y con intenciones ideológicas bien precisas. La ideología, que se establecía a partir de las líneas editoriales, es ahora emer-



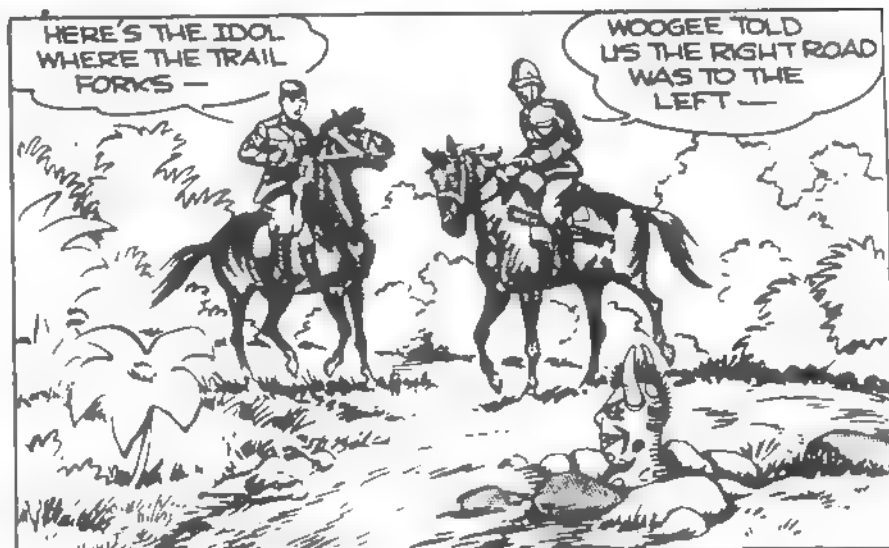
siempre: hay editores que no lo aceptarían, hay autores que están muy contentos con el mundo de hoy). El comic de industria no podía (aunque algunos francotiradores lo intentaran a veces con relativo éxito). Hoy no puede en absoluto. Y allí reside la diferencia.



LA IMPORTANCIA DEL TALLER

El mundo de la historieta va experimentando, como cualquier otro, el influjo de las teorías que han ido afectando a otros sectores artísticos. En bastantes casos, no se trata de una postura racional, deliberada, sino de la última consecuencia, casi inevitable, de determinadas modas que han afectado, en primer lugar, a otros medios más prestigiosos, como la literatura o el arte museístico. Entre éstas se puede contar, sin la menor duda, la teoría del autor, recuperada desde el mundo estilístico del texto escrito, y adaptada al ámbito del cine por el crítico André Bazin y sus epígonos. Era inevitable que, tarde o temprano, acabara aplicándose a la historieta y yo me acuso de haber sido uno de los que más ha hecho en nuestro país por intentar comprobar su eficacia. Como todas las teorías, tiene un marco propio, fuera del cual no sólo es ineficaz sino que se puede llegar a consecuencias disparatadas. Gran parte de ese riesgo se debe, sin duda, a la peculiar forma de trabajar en el campo de la narrativa dibujada, donde varias manos entran a saco en una misma página, lo que dificulta, en gran manera, la correcta atribución de las responsabilidades y méritos respectivos. La historieta es un medio complejo y múltiple donde se da más la colaboración que la obra en solitario —aunque no lo parezca— y en la que sólo en casos muy concretos puede uno estar seguro de que la única firma que figura es correcta y no oculta la contribución de otras personas, a menudo demasiadas.

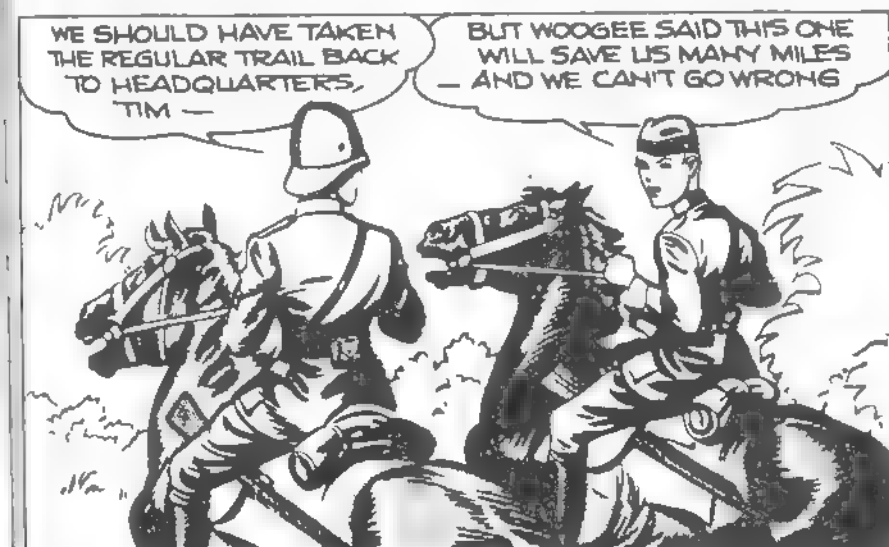
No se trata de algo nuevo o sorprendente. El concepto de taller era ya viejo en el arte en épocas tan alejadas

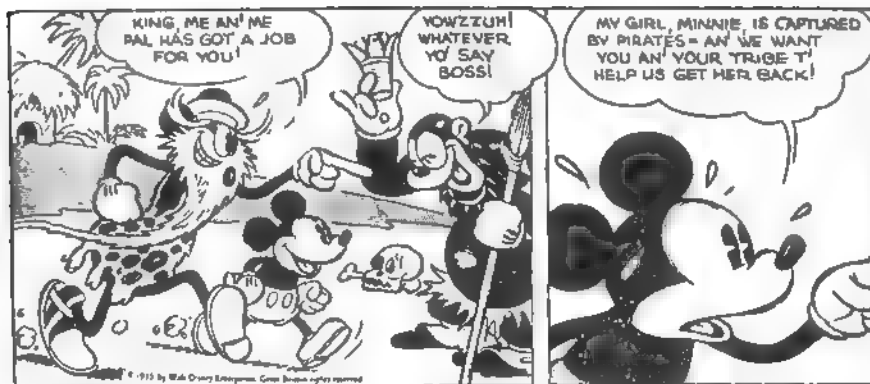


de nosotros como la Edad Media y mucho antes, incluso, hasta remontarse al Arte más primitivo. En todas las épocas era más frecuente encontrar una obra realizada colectivamente que un trabajo terminado y acabado por un solo artista. En el fondo, es más correcto y lógico que varios dibujantes se asocien —ocasionalmente o durante un largo tiempo— para llevar a cabo un trabajo complejo que exigiría más tiempo y energías si tuviera que ser realizado por una sola persona. Esta actitud se apoya, desde luego, en criterios pragmáticos y en la eficacia inmediata: es más rentable que un dibujante valioso en el manejo del lápiz, y discreto en el entintado de las páginas, se concentre

en el trabajo que hace mejor, mientras otro compañero, más ducho en el uso de la pluma o del pincel, interpreta sus líneas preparatorias. No tiene demasiado sentido, en realidad, que un artista poco versado en el diseño de la figura humana intente, sin el menor éxito, dibujar a los personajes, mientras puede brillar, en cambio, a la hora de llenar los fondos o dibujar las casas y objetos de cada viñeta.

En este trabajo de taller aplicado a la historieta, cada uno —bajo la dirección de un jefe de equipo, que se apoya en su autoridad, prestigio, superioridad o lo que sea, según los casos— intenta desarrollar sus talentos en el máximo grado, lo cual no siempre se consigue. A veces, esta suma de habilidades no sólo no es superior al conjunto de las diversas astucias en juego, sino que llega a ser notablemente inferior. El resultado tiene que ser armonizado y reelaborado, de todas maneras, para que no se distingan demasiado las aportaciones individuales, por lo que cada uno de los miembros del equipo debe sacrificar su personalidad para acomodarse al estilo general, impuesto o adoptado, del grupo. Esto es imposible lograrlo, en ocasiones, por lo que se llega, en el mejor de los casos, a un producto desigual, carente de sentido unitario, cada uno de cuyos elementos se mueve en una línea diferente. El mayor —y único— interés de esta forma de hacer radica en la rapidez de elaboración, hecha posible por la división del trabajo. Al incorporarse al conjunto, es necesario borrar los matices personales, so pena de llegar a resultados híbridos e irreconocibles, que desta-





MICKEY MOUSE Copyright Walt Disney

can, únicamente, por la celeridad industrial, pero no pueden exhibir ninguna otra virtud.

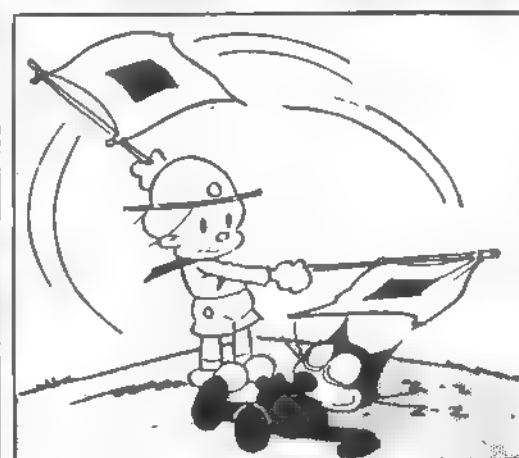
El problema radica en la correcta atribución de responsabilidades. En muchos, muchísimos casos, es imposible saber cuáles y cuantas manos han entrado a saco en unas determinadas páginas y sólo un análisis muy minucioso de los resultados puede llevarnos a una conclusión válida. Este sistema industrial no siempre se revela —o, si se hace, es de manera tardía— por lo que es preciso recurrir a la adivinanza o al cruce de información, esperando confirmar las propias intuiciones, en algún momento afortunado. Es más frecuente este proceder de lo que parece y, aunque también es verdad que muchos artistas trabajan en solitario, y son responsables hasta de la rotulación y del trazo de los cuadros con tiralíneas, es

cierto que la organización colectiva abunda más de lo que creen muchos ingenuos aficionados e incluso críticos.

No es necesario revisar todos los análisis de los últimos años, pero sí es imprescindible conocer este método para que la aplicación de un esquema teórico, basado en el concepto de autor, sea recta y adecuadamente entendido. De otro modo, se corre el gravísimo riesgo de falsear las conclusiones y de anular todo el esfuerzo. Los editores deberían cooperar —expresado de forma ingenua— anunciando los nombres exactos y las tareas precisas de cada encargo, en el caso de que las conozcan, ya que es bastante frecuente que los propios dibujantes oculten la información y se apoyen en la contribución de sus compañeros, no siempre patente ni conocida. En todo caso, el crítico o el experto nunca debería des-

conocer esta realidad industrial, práctica, tan extendida, para no añadir más despiste al que pueden sentir los lectores normales.

La historieta es, pues, un arte colectivo, casi siempre, y esto deberíamos saberlo y comprobarlo, cuando se pueda, si queremos que nuestras aportaciones tengan algún valor. Es posible que prefiramos una creación más pura, donde sólo la mano del maestro haya intervenido, pero, igual que en el pasado, los aprendices y oficiales ayudaban al jefe del taller, según su capacidad y conocimientos, a cumplir los encargos en el plazo previsto, también ahora los colaboradores intervienen para concluir las páginas a tiempo. Nada nuevo, desde luego, pero sí vale la pena aprender la lección para no intentar encajar una teoría poco adecuada en una realidad demasiado compleja para ser explicada con ella eludiendo matices y variantes. El arte de nuestra época —y la historieta no es una excepción— es colectivo, en general, y debemos aprender a distinguir la mano y la sensibilidad que está detrás de cada trazo, si queremos ser fieles a nuestra pequeña verdad. Es la única manera de que no nos cojan desprevenidos las informaciones de última hora, que ponen de relieve la ayuda de unos artistas a otros, mientras la firma original se mantiene por razones jurídicas o industriales, mucho tiempo después de que el dibujante primero haya abandonado la tarea o se haya muerto definitivamente. Habría que revisar, desde este punto de vista, los trabajos de muchos grandes artistas para deslindar lo que ha sido hecho por ellos —en parte o en la totalidad— y lo que se debe a otras aportaciones. La tarea es urgente y necesaria.





Víctor Mora

FRANCIA: LOS COMICS SON CULTURA

Francia es hoy en Europa el país que va por delante en cuanto a producción de comics —que allí llaman “bande dessinée”, o BD—, la mayoría de ellos destinados a un público adulto. Va también por delante en cuanto a calidad (es un país de dibujantes, pero también de guionistas, muy bien pagados) y no sólo en Europa.

La vista que hizo al último Salón de Angoulême nada menos que el presidente de la República, François Mitterrand, acompañado del Ministro de Cultura, Jack Lang, ha supuesto para la BD una consagración oficial que hasta la fecha no se había producido.

Así es. El interés de los poderes públicos por los comics, y el reconocimiento cultural a todos los efectos que implica (se dan subvenciones y becas, se refuerza la política de adquisición de obras con destino a museos, la creación de talleres de “comics”, etc.), ha empezado solamente con la llegada de los socialistas al poder. Uno tiene la impresión de que antes, por ejemplo —cuando mandaba esa derecha que amenaza con volver— nunca le habrían dado a Uderzo, el dibujante de *Astérix*, la codiciada “Légion d'Honneur” que acaban de concederle... Ni se habrían dado el recién creado “Grand Prix des Arts Graphiques” a Moebius, ni las botanas medallas de las Artes y las Letras a Annie Goetzinger y Philippe Druillet (¡a quien, además, le han encargado la remodelación de la estación de “metro” de La Villette, en París!). Sé de buena tinta que otros dibujantes —y también guionistas— están también a punto de ser condecorados con esa medalla de las Artes y las Letras, que jamás se había concedido a autores de comics.

El importante periódico “Le Monde” dijo hace algún tiempo que, en Francia —además de revistas como “Charlie”, “Pilote”, “Métal-Hurlant”, “A Suivre”, “L'Echo des Savanes”, etc.— se vendían anualmente 40 millones de álbumes de comics. Lo cual quiere decir que la BD se ha convertido en un pilar de la edición francesa. Pero está, además, el interés multitudinario que despiertan las estrellas de los comics, la influencia ideológica que esas estrellas pueden ejercer, y el interés que tiene para el Poder la capitalización política de todo ello. No se trata sólo de esto, sin embargo... Hay que decir, en homenaje a los franceses que, con su gran sensibilidad hacia los problemas de la cultura, han sido los primeros en Europa en reconocer oficialmente todo el valor de uno de los medios de comunicación más importantes del siglo 20, medio dónde en ocasiones

se alcanzan cotas de auténtica calidad estética. (Puede que los casos ¡ay! no abundan —y la mediocridad sea, salvo excepciones, la tónica general— pero hay que reconocer que ocurre lo mismo en medios supuestamente más “nobles”: el cine, el teatro, la novela, etc.)

La actitud de estos políticos franceses *éclairés*, ilustrados, contrasta con la actitud de lo que tenemos en casa, a nivel estatal. Y no digamos a un nivel autonómico, donde los responsables culturales siguen considerando los comics como una sub-cultura. ¡Y esto en unos momentos en que se trata de potenciar una lengua catalana a la que voces significadas —en la revista “Els Marges”, por ejemplo— han llegado a augurar una posible desaparición! (Creo que se puede decir que es un caso de burriceguera de cultísimos, sin precedentes en la accidentada historia de nuestra Catalunya.)

Pero volvamos a Francia donde, sin embargo, no todo son “flors i violes”, como decimos a nivel autonómico, ni “tortas y pan pintado”, como se dice a nivel estatal.

En efecto, se ha publicado un manifiesto firmado por cuatro mujeres de la BD (Nicole Claveloux —autora: Florence Cestac —autora y editora; Chantal Montellier y Jeanne Puchol —autoras) que han rubricado, seguidamente, otras personalidades vinculadas al medio. El manifiesto (que tiene cierto parentesco con uno que, hace ya algún tiempo, firmamos aquí algunos) viene a denunciar un cierto tipo de comics donde, como ha dicho Bruno Frappat, de “Le Monde”, hay una *omnipresencia obsesiva de sangre, esperma y muerte*. Sigue diciendo Bruno Frappat: *El fenómeno que ellas denuncian en su manifiesto y la evolución que analiza Bruno Lecigne (un crítico, V.M.) revelan una concepción dudosa de las relaciones sociales e interpersonales basada en la dominación Hombres superviriles, superarmados, guerreros modernos, mujeres sumisas, golpeadas, ofrecidas a las fantasmagorías de los héroes masculinos (y de los lectores.) nada de esto puede parecer neutral. Las firmantes hacen notar que el movimiento ha nacido en Italia —lugar de elección para el machismo— en torno a la revista “Frigidaire” y acusan al dibujante Liberatore (Ranxerox) de ser “la figura de proa de todo esto”.* Bruno Frappat admite que los autores puestos en causa puedan alegar su no intención de que su producción se tome tan en serio y al pie de la letra... Pero se pregunta cómo interpreta el público, qué efecto le hace *esta visión de la sociedad que transforma los hombres en fieras y las*

mujeres en bestias. Hablando de Reiser, Chantal Montellier —una de las firmantes— dice que en él había también sexo y violencia. Pero había ternura. Mientras que la BD de hoy está animada por el odio y el desprecio. Hemos entrado en la era de la BD más brutal de porno utilizado como gancho, o de la BD populista-poujadista (reaccionaria, quiere decir, V.M.) Todo esto nos trae relentes fascistas.

Creo que tiene razón... Y todo ello podría servir para relanzar entre nosotros un tema del que durante el franquismo hablamos mucho, pero que ha ido quedando olvidado... El tema de la responsabilidad intelectual de los creadores de comics (e incluso en eso de “creadores” a algunos editores que también lo son) en el mundo de la carrera armamentista, el hambre y la explotación tercermundista, el gran negocio capitalista de las drogas y el “no future” como perspectiva para millones de jóvenes sin trabajo.

Pero será mejor terminar este artículo reproduciendo el Manifiesto de las Cuatro que, indudablemente, será objeto de burla (machista) por parte de algunos y quedará ignorado por otros... Pero seguramente va a tener un impacto u otro en la inmediata evolución de la BD francesa

Lastimosa esta supuestamente nueva prensa aquejada por las más viejas y más groseras fantasmagorías machistas. Lastimoso ver la mayoría de las revistas de BD seguir las huellas, tomar el camino reductor del culo como gancho y el atrapa-gilipollas. Del “porno a cuatro manos”, al “strip-tease de las amiguitas”, pasando por el “estudio comparativo de las lolitas”, “el rey de la tripa”, “los nuevos esclavos”, “los come-mierda”, (Todo ello, títulos de secciones de revistas actuales) y más aún, se despliegan, viriles, los talentos. Nos proponen acompañar a “el gran capitán Rommel” por los nuevos alienígenas de la aventura. Retro, humor fin de raza, chismes mundanos—“in”, nostalgia colonial, violencia gratuita, poujadismo, sexo-tonto, fetichismo, sexismo e infantilismo están a la orden del día.

Porque nos gustan ciertas BDS, porque deseamos que las revistas estén al servicio de los creadores y no de los únicos comerciantes, porque estos últimos reducen cada día más el lugar concedido a la creación a beneficio de la uniformización, hemos querido reaccionar, deseando que esta carta encuentre eco tanto en los autores como en los lectores

De modo que... ¡Esto es lo que hay! Hasta otra.



Franco Fossati

NOTICIA DE ITALIA

Tras cerrar "Métal Hurlant" y "Pilot" (resucitada posteriormente por Bonelli-Dargaud), Roberto Rocca vuelve a lanzar "Totem" apuntando hacia el erotismo. El formato ha sido ampliado a 23 x 30 centímetros, las páginas a cuatro colores vienen a ser 64 sobre 96, la tirada se eleva a cuarenta mil ejemplares y el precio de venta es de 4.000 liras. Actualmente, "Totem" vende alrededor de 16.000 ejemplares. Objetivo mínimo 20.000. Si las ventas no aumentan —ha dicho Rocca— me veré obligado a rendirme.

"Topolino", la primera revista de comics con casi quinientos mil ejemplares a la semana (enteramente dedicada a los héroes disneyanos), cuenta ahora con un hermanito muy deportivo: "Topolino Sport". Es un mensual de información deportiva e historietas para niños. Tiene 64 páginas, cuesta 2.500 liras y la tirada inicial es de 200.000 ejemplares.

Las historias disneyanas, realizadas en Brasil, están siendo publicadas desde el presente mes de Enero en Italia por una nueva revista de Mondadori. Es la primera vez que llega a nuestro país este material.

Giorgio Forattini, el dibujante político-satírico más famoso de Italia ("Le Monde" lo definió como "un gran editorialista") ha abandonado "La Stampa" para volver a "La Repubblica", el periódico que lo descubrió hace años. Parece ser que sus honorarios ascienden a doscientos millones anuales, cifra dada por otros medios y que nadie ha desmentido.

Guido Crepax, el famoso autor de Valentina, lleva varios años dedicado a adaptar los clásicos del erotismo al comic. A Justine, Emmanuelle e Histoire d'O, ha añadido recientemente Venere in pelliccia. ¿Y Valentina? Valentina volverá muy pronto, ya que además este año es su vigésimo aniversario y quisiera conmemorarlo con un libro sobre su vida.

Guido Crepax, Milo Manara y Sergio Toppi han realizado tres páginas de comics para la campaña publicitaria de un champú anti-caspa. Aparte de por su fama, han sido elegidos asimismo por la minuciosidad que suele caracterizar sus obras. La historia juega con el equívoco entre la caspa y una chica, con un pequeño efecto escénico final.

Desde el pasado mes de diciembre, "Comic Art" tiene un suplemento mensual, "Sturmtruppen", dedicado a los personajes de Bonvi. Además de sus famosísimos soldados alemanes, que por supuesto se llevan la parte del león, encontramos las Cronache del dopobomba y el primer episodio de L'uo-

mo di Tsushima

Edifumetto, editorial especializada en comics para adultos, prepara una reedición de las mejores historias de Magnus.

Ediciones Nord (Via Rubens 29, Milán), especializada en narrativa de ciencia ficción, ha preparado un volumen dedicado a los ilustradores de ciencia ficción y fantasía italianos (de Karel Thole a Giuseppe Festino).

"Orient Express", una de las más interesantes revistas de comic y la única orientada hacia autores italianos, cerraba sus puertas en primavera. No es que fuera mal, pero sólo publica material inédito realizado ex profeso, lo cual sale muy caro. Sólo un efectivo aumen-

to de ventas habría podido convencer al editor a seguir adelante, pero el mercado italiano empieza a resentirse de cierto cansancio para revistas de este tipo.

Corno, que suspendió hace unos meses la publicación de "Eureka" y de todos sus demás títulos, podría reemprender la actividad editorial en los próximos meses.

Little Nemo, el fascinante personaje que vive en un mundo de sueños, creado por Winsor McCay en 1905, es ahora presentado en cuatro volúmenes de tapa dura por el Gruppo Editoriale Lo Vecchio (via Odessa 20, 16129 Génova).





Josep Toutain

MIS PERSONAJES INVOLVIDABLES DEL MUNDO DE LOS COMICS: **MIKE BUTTERWORTH**

Mr. Thomas no parecía inglés. Corpulento, en mangas de camisa y el pelo corto, recordaba a uno de aquellos periodistas o editores americanos que había visto en tantas películas.

—*Esto es demasiado moderno para nosotros. Demasiado americano y latino a la vez. Pruebe con el nuevo editor de "Valentine". Fondo del pasillo a la izquierda*

Recogí mi carpeta de muestras y seguí a Luis Ferraz, amigo y recién nombrado agente en Londres, por los lúgubres pasillos de la vieja Amalgamated Press. Nos detuvimos frente a una de esas puertas con ventana de cristal esmerilado donde se leía Mike Butterworth sobre un recortado título de la revista "Valentine". Pedimos permiso y entramos.

Me impresionó al instante. Alto, enjuto, mandíbula y facciones como trabajadas a espátula, mirada penetrante y cabello rubio rizado. Con los pies sobre una silla del siglo pasado, sentado en el alto respaldo, empuñaba una espada con cuya punta pasaba las hojas de una revista que tenía sobre la mesa de despacho tan antigua como la silla.

—*¿Qué puedo hacer por ustedes? ¿Son italianos? ¿Hablan francés?..*

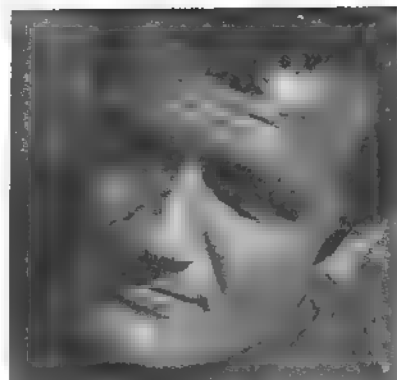
Por aquel entonces yo no hablaba inglés o no me atrevía a utilizar lo poco que sabía; pero sí dominaba el francés y ello favoreció a que nuestras relaciones profesionales prosperaran rápidamente y se afianzara lo que luego se convirtió en estrecha amistad.

—*Esto es justamente lo que estaba buscando para mi revista*

Su mesa estaba cubierta con muestras de comics de Jordi Longarón, Josep M. Miralles, Carles Prunés, Florenci Clavé y otros artistas de la primitiva agencia Selecciones Ilustradas. Estos y los Pepe González, Luis García, Enric Montserrat, Víctor de la Fuente y muchos más cubrirían, los años siguientes, casi la totalidad del contenido de sus revistas "Valentine", "Marylin", "Rox" y "Serenade". Las publicaciones para "teenagers" de mayor venta en el Reino Unido en la década de los 60.

Yo tenía por aquel entonces veinte y pocos años, aunque bastantes de apresurada experiencia en el mundo editorial, rodados en Barcelona y París. Con este bagaje y la constatación del progresivo éxito de los artistas españoles en Inglaterra y Escocia, me fue fácil compensar la influencia que Mike Butterworth ejerció sobre mí con su enorme personalidad y sus conocimientos profesionales. Ambos salimos beneficiados.

El afianzó mi convencimiento de



que el comic servía para algo más que para contar historias triviales o para niños. Entre mucha historia romántica tonta que proliferaba en aquel mercado, sus revistas se caracterizaban por la calidad adulta de sus guiones que producían a veces en equipo, a veces individualmente, él mismo, su segundo editor Fred Baker y su esposa, Jenny, que fue la argumentista de *Tiffany Jones* una de las tiras de prensa más famosas del comic británico.

Jenny Butterworth ha sido una de las mujeres más hermosas que he conocido en mi vida... Sin duda ayudada por el sofisticado entorno creado por su marido y ella misma. Dos auténticos personajes de novela, de guión de comic...

Recuerdo la primera vez que me invitaron a pasar un fin de semana en su casa encantada de Cambridgeshire. Acudí a recoger a Mike en su nueva oficina de la entonces denominada



Fleetway Publications (hoy I.P.C.) con un poco original obsequio, pero que yo sabía le haría gracia: Un tricornio de guardia civil. Mike se cubrió con el tricornio, agarró su típico maletín y paraguas y así atravesamos medio Londres hasta King's Cross Station donde tomamos el tren hasta Cambridge. En la estación de la famosa ciudad universitaria tenía aparcado su Aston Martin (modelo 1950) con el que llegamos, a una velocidad espeluznante, atravesando húmedos prados y frondosos bosques, a su mansión de novela gótica, situada en medio de una finca que bordeaba un profundo foso de aguas negras, pero limpias, con puente levadizo incluido. En ese ambiente, por espacio de cuarenta y ocho horas, viví una novela de Daphne du Maurier. Con el aperitivo (black Guinness) en el "pub" del villorrio cercano (para gente del campo, no caballeros), la cena familiar con gatos sobre la mesa y rodillas, la sobremesa hablando de comics entre vaso y vaso de agua y whisky escoceses (ambos). La habitación helada a pesar del hogar encendido, la mujer desconocida (¡fantasma!) con que me topé en el oscuro pasillo buscando el lavabo, la caza del faisán a las seis de la mañana en terrenos fangosos, los niños propios y adoptados que querían besar al "spanish gentleman"...

Todo ello me hizo llegar a dos claras y definitivas conclusiones:

1. Yo también viviría en el campo sacando el máximo partido a las tradiciones de mi tierra y mis gentes.

2. Mike Butterworth era un hombre excepcional, dueño de una tan profunda personalidad que marcaría la mía, beneficiándola, para el resto de mi vida.

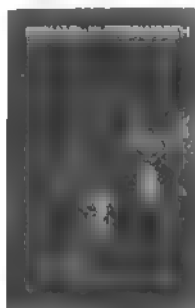
Me consta que, desde otra perspectiva, él también consideró a aquel joven catalán que, con los artistas que representaba, puso sus revistas en el "hit parade" del comic británico. Una de las mejores muestras de esa consideración y respeto fué el día en que Jenny me dijo:

—Mi marido acabará trabajando para ti.

Y así ocurrió años más tarde, aunque no por alteración de niveles profesionales, sino por pura amistad y deseos de no perder contacto. Fué cuando mi agencia y dibujantes poco menos que abandonamos el mercado británico porque los yanquis pagaban mejores precios y, además (lo más importante), publicaban nuestro nombre al pie de cada historia. Cosa que hasta entonces no nos había ocurrido en ningún otro país.

Ya estamos en el principio de los 70. La aventura británica se había repetido en los Estados Unidos. Una vez más los artistas españoles ocupábamos casi todas las páginas de otro grupo de revistas, ahora las de Jim Warren en Nueva York.

Por primera vez desvelo un secreto profesional mantenido durante años y espero que Mike no se me enfade por ello: Los mejores guiones de *Vampirella*, ilustrados por Pepe González y fir-



mados con el seudónimo Flaxman Loew fueron escritos para S.I. por Michael Butterworth. La colaboración no duró mucho tiempo por causa de los celos del también guionista Bill DuBay, entonces director de arte de la Warren, quien (histórico y auténtico) se inventó y publicó algunas cartas de lectores contrarias a los guiones de Loew. Cuando, descubierta la jugarreta, Jim Warren me pidió rogara a Mike que prosiguiera con la serie, éste contestó:

—Mientras me quede una libra para pagar mi entierro, no volveré a trabajar para Warren Publications...

Mike había dejado su trabajo como editor en I.P.C. y se dedicaba únicamente a escribir. Algunas de sus novelas han sido y son "best-sellers" en Gran Bretaña y Estados Unidos. Su comic *Trigan*, ilustrado por Don Lawrence ha obtenido un éxito internacional.

Nos vimos por última vez a fines de 1976. Lo recuerdo bien porque estuvimos cenando, con su hijo, en mi casa gótica del campo vallesano catalán... con gatos sobre la mesa y las rodillas, hablando de comics entre vaso y vaso de agua Fontvella y whisky escocés.

Después, ya nada ¡Y es que los años pasan tan deprisa!... Solo unas felicitaciones por Navidad, un intercambio de un volumen de *Historia de los Comics* por una novela dedicada...

¡Cualquier día de estos volveré a Cambridgeshire!



erotismo EN LOS COMICS

Para aquilatar, aunque sea someramente, el trascendental papel del erotismo en los comics, debe tenerse en cuenta, a modo de partida, la existencia de dos hechos decisivos.

Uno, las inmensas posibilidades brindadas al erotismo por las propias características de los comics: la imagen dibujada se nutre, a priori, de mucha mayor fantasía que la captada por una cámara fotográfica o cinematográfica; e incluso su continuidad secuencial, que separa a los comics de la simple ilustración, admite muy superiores dosis de sublimación o superación de la realidad que sus equivalentes expresivos de raíz fílmica.

Y otro, las vastas proporciones y

dimensiones adquiridas paulatinamente por la difusión impresa de los comics: desde su extensísimo soporte inicial, la prensa diaria, los comics han abierto de forma considerable sus horizontes de materialización, accediendo a las publicaciones específicas periódicas y llegando a canalizarse con destino a sectores de público progresivamente concretos; por tanto, también en este aspecto con neta superioridad sobre el cine, los comics han acumulado una rica variedad de plataformas editoriales que facilitan el cultivo de la temática erótica en muy alto grado.

Una larga historia adjetiva el sendero de liberación erótica de los comics a través de su gradual conquista

del medio impreso en sus más variadas y posibilistas manifestaciones. Y deviene en extremo importante el momento en que los comics europeos, al compás de su reconocimiento cultural de los años sesenta, lograron desmarcarse, vía el erotismo, hacia un nuevo público adulto. Los comics eróticos fueron entonces, temática aparte, comics históricos.

Al frente de aquella tendencia hubo artistas como los franceses Georges Pichard y Jean-Claude Forest o el italiano Guido Crepax. Las siguientes páginas son, de algún modo, un homenaje a su poderosa contribución en los modernos derroteros de los comics.





¡ HAY UN
TUPPER- PLASTIC
TOTAL PARA
CADA COSA !

CONSULTEN
EL CATÁLOGO Y SE-
ÑALEN LOS QUE DESEEN. LOS
RECIBIRÁN DENTRO DE
OCHO DÍAS .



QUÉ SUCIA
VAS, PAULETTE.
SUBE EN SEGUI-
DA A TU CUARTO
A TOMAR UN BAÑO.
OCÚPESE DE ELLA,
MELANIE. YA SA-
BE QUE SOY MUY
ESTRICTA CON
LA HIGIE-
NE.

QUÉ
CANSADA
ESTA'. YA
DUERME.

HASTA LA VISTA, MARIE.

HASTA
LA VISTA,
PAULETTE.



MI MARIDO ESTÁ ACTUALMENTE EN VIAJE DE NEGOCIOS, PERO JAMES, EL MAYORDOMO, LE ABONARÁ SU CUENTA. DISCULPE, PERO TENGO VISITAS. GRACIAS POR TRAERME A MI NIÑA.

NO HAY DE QUÉ, SEÑORA.

SI LA SEÑORA QUIERE SEGUIRME, EL SOBRE ESTÁ EN EL DESPACHO DEL SEÑOR.

OH, MIERDA, MELANIE, YO NO CREO EN DIOS ¡DEJAME DORMIR!

PAULETTE, REZA TUS ORACIONES O IRÁS AL INFIERNO. ¡PAULETTE! ¡PAULETTE!

CUARENTA Y NUEVE, CINCUENTA... MMM... A LOS GORDITOS COMO TÚ, YO ME LOS CEPILLO EN MENOS QUE CANTA UN GALLO...

AAH...

¿LA SEÑORA ESTÁ SEGURA DE QUE LA SUMA ES CORRECTA? ¿LA SEÑORA NO QUIERE VOLVER A CONTAR?

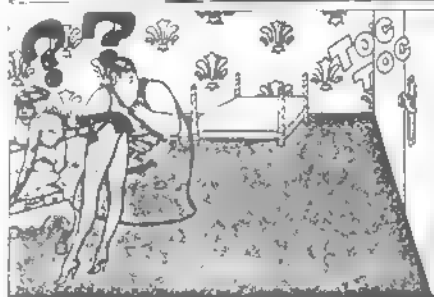
CON EL TUPPER-PLASTIC TOTAL EN LA NEVERA, EL CAVIAR NO HUELE A MELÓN NI EL POLLO A PESCADO NI LA PENICILINA A COLIFLOR...

PAULETTE!





En razón de la heterogeneidad de su público vasto e indiscriminado, el tratamiento del erotismo en los cómics se definió, durante más de medio siglo, por una gran cautela. La autocensura de los periódicos y de los syndicates veló para evitar que los lectores de viñetas —que iban desde respetables abuelas a niños en edad escolar— se sintieran turbados por representaciones transgresoras en materia de sexualidad. Es sabido que en plenos años treinta Walt Disney tuvo que mutilar las ubres de una pacífica vaca campestre, poco antes de que la simpática e inocente Betty Boop fuese asesinada por las presiones puritanas. Basta con reparar un género tan decisivo como la *family strip*, cuyo centro focal es la pareja heterosexual y sus avatares cotidianos, para comprobar hasta qué punto la sexualidad fue evacuada en estas representaciones de los ciudadanos norteamericanos.



En el mismo año en que nació *Modesty Blaise*, la revista "Playboy" in-



corporó a sus lujosas páginas en color a *Little Annie Fanny*, una joven ingenua y cuyas formas generosas remitían al arquetipo erótico de Marilyn Monroe, ideada por Harvey Kurtzman para "Mad". El nombre de la chica era una pirueta irónica, pues la huerfanita *Annie* evocaba a otras dos ilustres huerfanitas de corazón de oro de la historia de los cómics —*Little Orphan Annie* (1924), de Harold Gray, y *Little Annie Rooney* (1927), de Darrell McClure—, además de incorporar el apellido *Fanny*, evocador de la protagonista de la célebre novela literaria inglesa *Fanny Hill* (1749), de John Cleland. Para rematar la parodia, si el tutor de *Little Orphan Annie* se llamaba *Daddy Warbucks*, el riquísimo protector de *Little Annie Fanny* se llamó *Sugardaddy Warbucks* (Papazúcar Billetes gordos). La dulce y opulenta *Annie* vivió en las páginas de "Playboy" movidos episodios, en los que siempre tenía problemas para permanecer vestida y para proteger su castidad. También en Estados Unidos, la culta revista neoyorquina "Evergreen Review" comenzó a publicar en 1966 un originalísimo cómic, escrito por Michael O'Donoghue y dibujado por Frank Springer, protagonizado por *Phoebe Zeit-Geist*, un improbable apellido que rendía homenaje a Heidegger. Esta bella muchacha, hija de un noble serbio, educada en el Ti-

bet y en colegios suizos y ex-bailarina en la compañía del marqués de Cuevas, era drogada y transportada al californiano Valle de la Muerte, para vivir extravagantes y perversos episodios, de dominante netamente sádica. Cómic para lectores adultos —paralelo al que por aquellas mismas fechas comenzaba a aparecer en Francia e Italia—, de intenso acento erótico y suntuosas extravagancias al gusto del marqués de Sade, supuso un punto y aparte en la moral del género, a punto de ser hecha añicos por las irreverencias contraculturales de Robert Crumb.

No obstante, fue en dos países de la Europa meridional —Francia e Italia— en los que los cómics aparecían investidos de un recalcitrante estatuto infantil, en donde se produjo una explosión artística liberadora, de la que nacería una constelación de sofisticadas heroínas fantaheróticas. Fue bajo la tutela editorial del surrealista Eric Losfeld que nació en París *Barbarella* (creada inicialmente por Jean-Claude Forest en 1962), personaje enmarcado en una fantástica odisea espacial pero en línea con la promoción de nuevas novelas libertinas, como *Candy*, y de nuevos rostros creados para el consumo erótico de la cultura de masas, de los que la emblemática faz de Brigitte Bardot era entonces su máximo arquetipo. *Barbarella* encarnó, como el mito de Brigitte

Bardot, una puesta al día de la ingenua libertina de Colette, con su desenvuelta y desinhibida sexualidad fruto de una candorosa moral "más allá de Bien y del Mal", acorde con las propuestas míticas del arquetipo de la *femme-enfant* en la cultura de masas. Por la puerta abierta por *Barbarella* aparecieron luego *Jodelle* (1966), de Guy Peellaert y en registro de Pop-art, *Pravda, la survivreuse* (1968), también de Peellaert, y una larga constelación de fantaheróinas que oscilaban violentamente entre la perversidad simpática y la tierna ingenuidad.

El gran monumento de papel a la mujer nueva y emancipada sexualmente de los cómics adultos procedió, no obstante, de Milán, en donde la sabiduría gráfica de Guido Crepax, rindiendo homenaje a la belleza de la actriz Louise Brooks y a su flequillo, creó en 1965 a la fotógrafa Valentina Rosselli. Todos los fantasmas eróticos masculinos se dieron cita en la obra de Crepax, padre de hermosas féminas (*Anita Bianca, Justine, O*) que han polarizado las pulsaciones de amor y de muerte de Eros y de Thanatos, en un lenguaje plástico cuasi-onírico y derivado de una lectura atenta de Freud. Crepax ha elevado con su obra un suntuoso monumento a un ideal de mujer que no existe ni puede existir en la realidad.



Tienes
estilo,
Aiktor...

Oh, la señora
es muy buena...
conozco mis
defectos...
mis impulsos
tienen algo de
mecánico.



Eres per-
fecto hasta
en tus respu-
estas... pero,
seamos se-
rios...



¿Cómo
puedo vol-
ver a intro-
ducirme en
palacio y, es-
ta vez sin
llamar la
atención
?

Que la seño-
ra se dirija
de mi parte a
Gronf II, un
robot
conserje
como yo...



¿Conserje?
¿Y es tan
agradable
como tú?

Es muy diferente
señora... traidor, co-
dicioso, ladrón,
invertido, se
vende por una
calada de
skwam...



Ma's tarde a la en-
trada de palacio...

Tantea
al tuntu-
n el titiri-
tero.

¡Nooo!
¡Tirita el ton-
ton del tam-
borilero!
En fin...
así vale.



Tenga esta
antorcha fumi-
gena y cruce la puer-
ta venenosa.
¡Nadie le impedi-
rá el paso!





¿QUIÉN ES
USTED Y QUÉ
ES ESTA
MÁQUINA?

SOY EL MAESTRO
CERRAJERO DE
PALACIO. YO SOY EL IN-
VENTOR DE ESTA MÁQUINA
... DE LA QUE ME ENOR-
GULLEZCO MUCHO... ELLA
TE HA SALVADO... Y TAM-
BIÉN PUEDE
HACERTE
MORIR.



... MORIR DE PLACER
PARA SER
EXACTOS...

NO...
NO ME
TRAGARÉ
ESA
PATRAÑA...

¿DE
VERAS?



ah!

AH!



¿NO TE DA
VERGÜENZA?

¡DEJÉMO-
NOS DE BRO-
MAS! PREPA-
RATE, DEBO
EJECUTAR-
TE...



ESPERE... IN-
CLUSO LA REINA
ME OTORGÓ UN
ÚLTIMO FAVOR.
ANTES DE ARRO-
JARME A LOS
PAJARILLOS
...

¿QUÉ
QUIE-
RES?



SATISFACER LA
CURIOSIDAD: ¿POR
QUÉ EL PUNTO FLA-
CO DE LA REINA RA-
DICA EN EL SUE-
ÑO?

NO ES NINGÚN MIS-
TERIO. A PESAR DE
SU CINISMO, A NUES-
TRA SOBERANA LA CO-
RROEN LOS REMORDI-
MIENTOS. SUS CRIME-
NES LA IMPIDEN
DORMIR.



¿ACASO LOS SOM-
NÍFEROS SON PARA
LOS LACAYOS?

TIENE MIEDO DE SER EN-
VENENADA. PREFIERE ENCE-
RRARSE POR LA NOCHE EN UNA CA-
MARA ESPECIAL, DONDE UNA MÁ-
QUINA EMITE SUEÑOS DE APA-
RIENCIA REAL QUE LE DAN
REPOSO.



¡ADMIRABLE!
PERO ESTARÁ
MUY INDEFEN-
SA MIENTRAS
SE DESARROL-
LAN ESTOS
ESPEJISMOS,
¿NO?

AÚN FALTA-
RÍA ENTRAR
EN LA CÁMA-
RA DE LOS SUE-
ÑOS... NADIE
QUIERE ARROS-
TRAR LOS SUE-
ÑOS DE LA
REINA...



DE ESTAR
LIBRE.
¡YO OSARÍA!

PUES
BIEN,
ESTÁS
LIBRE.



PERO,
¿Y LA
LLAVE?

¿NO SOY YO
EL CERRAJE-
RO DE PALACIO?
TENGO EL DU-
PLICADO DE TO-
DAS LAS LLA-
VES... INCLU-
SO DE LA MÁS
SECRETA...





EN EL HUECO DE LA CAMA,
HAY UNA TRAMPILLA DE
FIELTRO... POR DONDE SE
ACCEDE A UNA ESCALERA DE
SEDA; LUEGO, A UNA ESCA-
LERA DE TERCIOPELO
QUE...



ENTONCES,
¿A DÓNDE
CONDUCE ESTA
ESCALERA
?

A LOS
SÓTANOS DE
PALACIO, CREO.
NUNCA HE
UTILIZADO
ESTE PASA-
DIZO.



¡AQUÍ HAY LUZ
E INDICACIONES
GRABADAS EN
LA PIEDRA.



¿POR
QUÉ PALIDE-
CÉS,
MAJESTAD
?



MIRA, BO-
NITA, LO QUE
VAS A VER
NO ES OBRA
MÍA.
ESTA
INMUNDI-
CIA ESTÁ AQUÍ
DESDE QUE
LA CIUDAD
EXISTE,
CUAL
GUSANO
EN LA
FRUTA.

NO VEO MÁS QUE UNA
ESPECIE DE CAPARAZON
SIN FIN, DEL QUE
PARTEN ESTOS
TUBOS.



NUNCA SE
PUEDE VER NADA
MÁS DE LA
BESTIA... SEGÚN
LAS ÚLTIMAS NO-
TICIAS, SU DIÁME-
TRO EXCEDE LOS
MIL STERPESES.

ESTOS CONDUCTOS
ENLAZAN SUS BOL-
SAS DE VENENO CON
EL LABERINTO QUE
RODEA LA
CIUDAD.



EL MONSTRUO ES CAPAZ
DE DESPRENDER UNA ENORME
CANTIDAD DE UN VENENO, DEL
QUE UNA SOLA GOTA SOBRE LA
PIEL SERÍA FATAL. NI UNO DE
LOS CAUTIVOS ESCAPA-
RÍA...



¡AH, CON QUE ERA ESO.
LA AMENAZA INNOMBRABLE
DE LA QUE HABLABAN AQUE-
LLOS DESGRACIADOS.



PERO, ¿NO SOIS VOS, MAJESTAD, LA QUE DETENTA EL PODER PARA DESENCADENAR SEMEJANTE HORROR?

SI. A UNA ORDEN MÍA, ESOS BALLESTEROS DISPARARÁN SUS FLECHAS SOBRE LA BESTIA, HACIENDO-LE ESCUPIR SU VENENO.



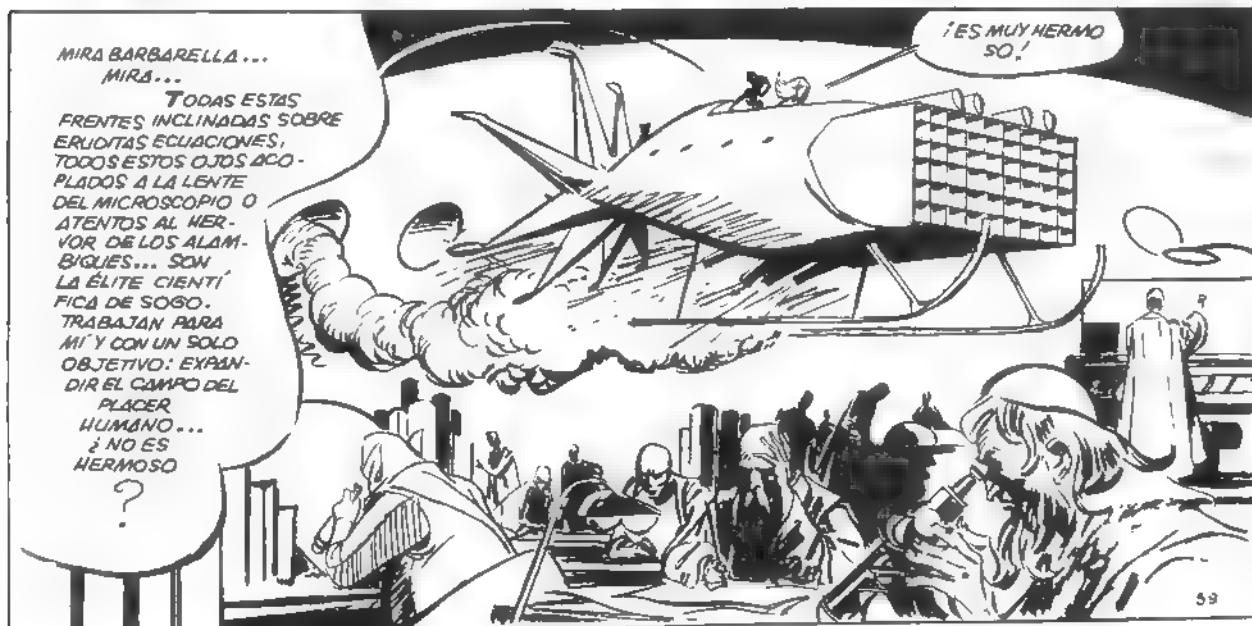
PERO ESTATE TRANQUILA, BONITA, NO SOY API- CIONADA A LAS GRANDES CATASTROFES. ADEMAS, NO HAY NINGUNA PRUEBA DE QUE TODA SOGO NO FUERA CONTAMINADA...



POR ÚLTIMO, PREFIERO OTROS JUEGOS... SÍGUEME...



EL DESIDEROBUS NO TIENE MANDOS. SÓLO UN CEREBRO ELECTRÓNICO QUE REGISTRA MIS DESEOS, DIRIGIENDO ENSEGUIDA EL VEHÍCULO HACIA DONDE SERÁN SATISFECHOS...



MIRA BARBARELLA... MIRA...

TODAS ESTAS FRENTES INCLINADAS SOBRE ERUCITAS ECUACIONES, TODOS ESTOS OJOS ACO- PLADOS A LA LENTE DEL MICROSCOPIO O ATENTOS AL HER- VOR DE LOS ALAM- BIGÜES... SON LA ÉLITE CIENTÍ- FICA DE SOGO. TRABAJAN PARA MÍ Y CON UN SOLO OBJETIVO: EXPAN- DIR EL CAMPO DEL PLACER HUMANO... ¿NO ES HERMOSO?

¡ES MUY HERMO- SO!



Enric Sió

GUIDO CREPAX POR PRIMERA VEZ EN BARCELONA

Fue el arquitecto Oscar Tusquets quien me mostró por primera vez unos cómics de Guido Crepax, publicados en una curiosa revista italiana llamada "Linus". Estábamos en la casa de Oscar en Cadaqués y creo recordar que fue durante el verano de 1966. Valentina tenía entonces unos 22 o 23 años. Y no tenía novio.

—Sí, es un poco peligroso eso de que Valentina envejezca de acuerdo con el tiempo real. Creo que llegará un momento en que deberé parar de dibujarla.

Crepax, por una parte, no parece muy convencido o quizá soy yo quien no me creo lo que dice. Toma un sorbo de te. Estamos en el hall del Hotel Ritz de Barcelona. Por otra parte, da la impresión de sentir un cierto escalofrío:

—Imaginate Valentina con 50 años. Quizá con un bastón... ¡Qué horror!

Valentina nació, en la mente de Guido Crepax, bajo la influencia —quizás— de Barbarella y alguna otra heroína de los primeros cómics europeos para adultos, versión sofisticada. Era la época de Avedon y los Beatles, de Franco Rubartelli y Veroushka. Carnaby Street estaba en pleno apogeo y Umberto Eco nos espoleaba a todos con su *Apocalípticos e integrados*.

—Entonces me dedicaba a la ilustración. Hacía portadas de discos, publicidad, y también aquellos "quiz" para una revista de medicina, que sigo haciendo todavía hoy...



Le veo ahora en uno de los sofás del Ritz, respondiendo pausadamente a las preguntas de los periodistas, y le recuerdo en mi casa de Milán, a gatas por

la moqueta jugando a la Batalla de Victoria. Solíamos jugar algunos sábados por la tarde, con su hijo Antonio y con Ranieri Carano. Insistirá ante Angel



Casas, durante el "A.C. Show" de TV3. —A mí lo que me gusta son ese tipo de juegos que he hecho desde que era un crío.

Las cámaras de TV3 toman primeros planos de la Batalla de Waterloo, así



como de los monoplazas de Formula 1 que hemos desplegado sobre la mesa.

—¿Como dice? Perdona, no he entendido bien la pregunta.

Angel repite.

—Le gustaría ver a Valentina transformada en una muñeca hinchable?

Crepax sonríe. Yo calculo los posibles royalties de esa operación mientras el público celebra la pregunta.

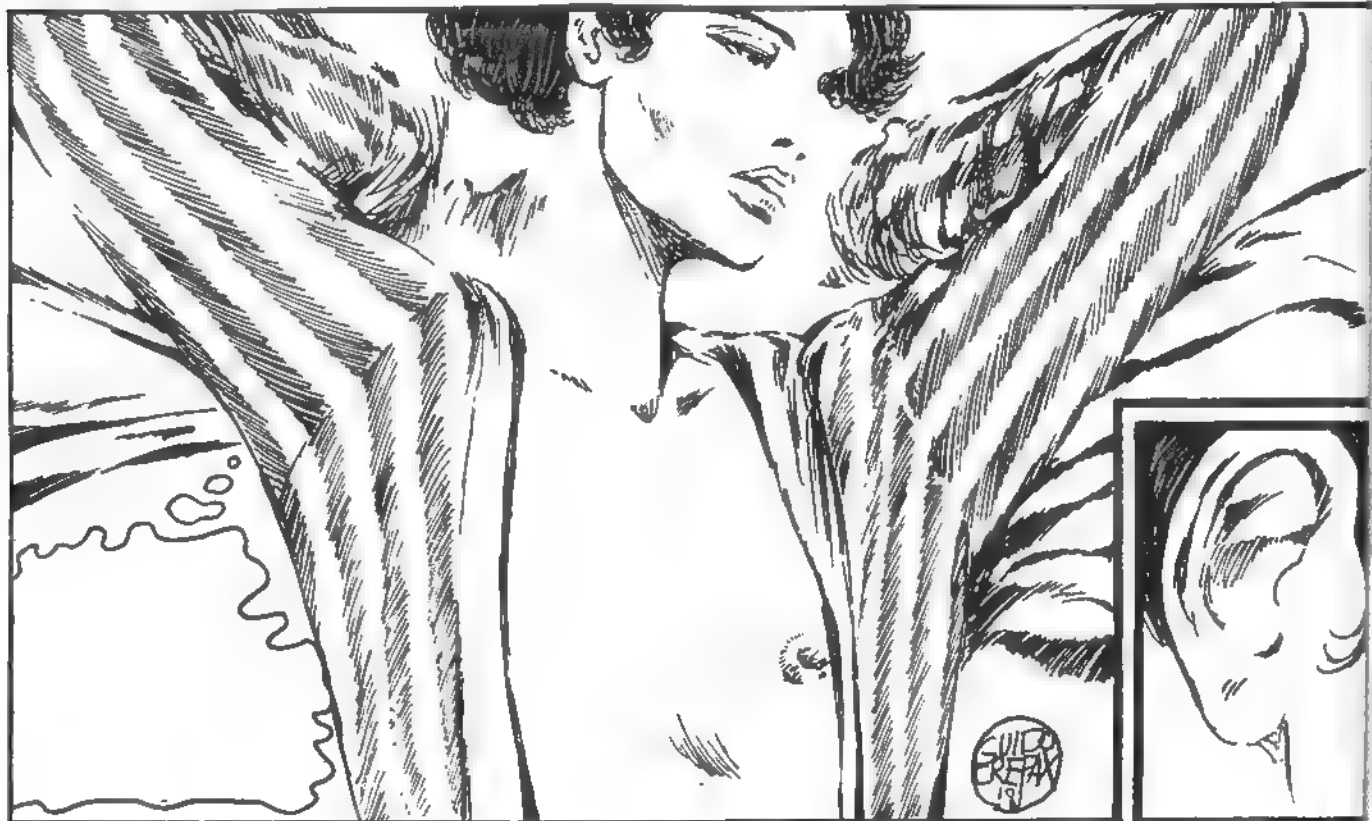
—Me molesta que no vean más que los momentos eróticos de Valentina

Fue tajante con el periodista de "El País", que quería hacerle hablar de los desnudos de Valentina. Pero poco a poco repasaría las recientes experiencias lésbicas con Effi y apunta la posibilidad de que Effi se convierta en un personaje con autonomía en una serie propia.

—Al fin y al cabo, Valentina se encontró sola, muy sola, cuando desapareció Phil Rembrandt. Con Effi cumple un poco con el papel de madre. Nada más, Valentina puede ser busex, pero no únicamente lesbiana...

Se recrea justificando o puntualizando sobre este particular.

—Los padres de Effi han muerto en un accidente. También los padres de Vo-



lentina habían muerto del mismo modo.

Sigue el ataque sobre los desnudos y el erotismo. Guido habla del cuerpo humano, de anatomía. Horas antes, Arturo San Agustín de "El Periódico de Catalunya" había decidido profundizar sobre la posición de Crepax respecto a las mujeres. De repente Guido se abre como no le había visto nunca abrirse. —En el fondo las mujeres me dan miedo.

La frase se convertirá en titulares el día siguiente. Guido habla muy pausado y deja que San Agustín saque un Crepax casi nuevo.

En Milán, las feministas, las pesadas de las feministas italianas le atacaban. Valentina era la explotación de la mujer como mero objeto sexual. Crepax, con la misma voz pausada de siempre, les explicaba que no, que al contrario, que...

Crepax y su voz pausada de siempre. No le he oído nunca gritar. Y son años. Como máximo, algo malhumorado... eso sí, ¡cuando perdía en nuestros juegos!

—El Humanismo. Eso es lo que a mí me gusta. Los iluministas, los intelectuales de la Revolución Francesa. El propio Sade. La gente sólo ve en Sade el máximo exponente de la violencia sexual. Pero Sade era un moralista, en el fondo. Un pensador muy interesante. Construyeron el reino de la razón contra el obscurantismo y la religión. La religión es algo nefasto.

Siempre he pensado que el peso del Vaticano es inmenso en los italianos. Berlinguer acompañaba a la iglesia a su mujer y la esperaba fuera. Miles de comunistas italianos son católicos o casi. Crepax, en eso es radical.

—A mí me gusta la cultura, la música. Admiro los revolucionarios rusos del primer momento. El propio Trotsky, era un hombre muy inteligente y culto. Viví ese respeto a la cultura en casa, mi padre era violoncelista...

Escucha, medita, se asegura de haber comprendido bien y siempre, con su voz pausada, matiza hasta el límite la respuesta. Casi con precisión de arquitecto.

Y de repente, después de cenar en Azulete, Crepax aparece en Up & Down —"nunca voy a discotecas"— y se lanza a bailar solo en medio de la pista todavía desierta. Por desgracia me lo perdí. Cuando al día siguiente me lo contaron me costó creerlo.

"Nos han gustado todos los españoles que hemos conocido. Incluso Gaudí, naturalmente". Acaba de llegar carta suya. Y acaba la carta diciendo: "Hasta pronto, en Milán o en Barcelona." También lo dijo el otro día por teléfono. Me resulta increíble. ¿Piensa volver, realmente, a Barcelona? Sinceramente, yo no creía siquiera que viniese la primera vez. A Angel Casas le parecía muy fácil la cosa. ¿Qué mejor para presentar "La Oca" que traer a Crepax? Yo sé que no hay manera de sacarle de casa. Hala, Guido, que es un gran programa de la tele catalana. Ha venido incluso Susan Sontag. Toma el avión y vente. Ayúdame, tenemos que promocionar la revista. Increíble, dice que



O.K., que viene con Luisa. Al cabo de unos días, un avión se estrella en Sondica. Crepax llama directamente a TV3 y anula el viaje. Al final le convenzo para que venga en tren. Pues nada. El mérito ha sido de Caterina, su hija. Estudiante de arquitectura. Quiere ver Gaudí. Cuando le preguntan si lee los comics que hace su padre, responde que no, que los ve mientras los hace. También se han traído a Giacomo, el hijo "menor": más de metro

ochenta. El no lee nunca los comics de papá.

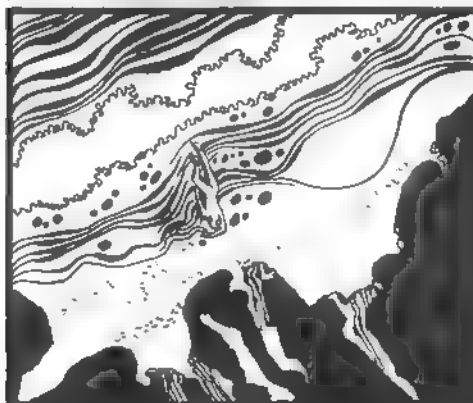
Crepax, atención los del Salón del Comic, le ha perdido un poco el miedo a nuestro aeropuerto. Ahora ya sabe —porque lo ha visto— que está en un llano, junto al mar y lejos de las montañas.

¿Una pequeña apuesta? La próxima vez que Crepax ponga los pies en Catalunya, será para ir... a Cadaqués!



VALENTINA / Guido Crepax

NORUEGA



PARÍS, A ORILLAS DEL SENA...



PHIL...
LEE.../LEE
ESTO!



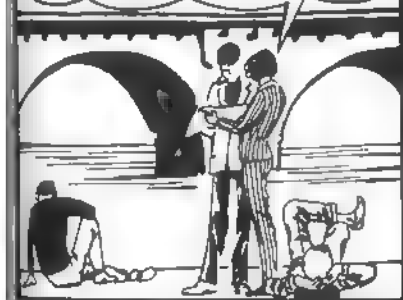
AH...
HON IN-
TENTADO
OTRA
VEZ SALIR
A LA SUPERFICIE *
PERO AHORA POR
VIA SUBMAR-
INA.

IL GIORNO
Una copia L. 50 - Vendita al pubblico
Wilson
Arno Treves



teriosa donna
Norvegia

...ESTA MUJER NO PODÍA ESTAR
SOLA. ELA SE AHOGÓ, PERO A
LO MEJOR LOS OTROS...HABRÍA QUE
INVESTIGARLO. SERÍA FANTÁSTICO
VERLOS DE NUEVO ¿HAS VISTO? EN
NORUEGA NO SABEN EXPLICARSE
SU PROCEDENCIA... ES PRECISO
QUE VAYAMOS NOSOTROS.



... UN MOMENTO...
UN MOMENTO!
ANTE TODO
HARÍA FALTA
UN SUBMA-
RINISTA
MUY EXPER-
TO...
LUEGO...



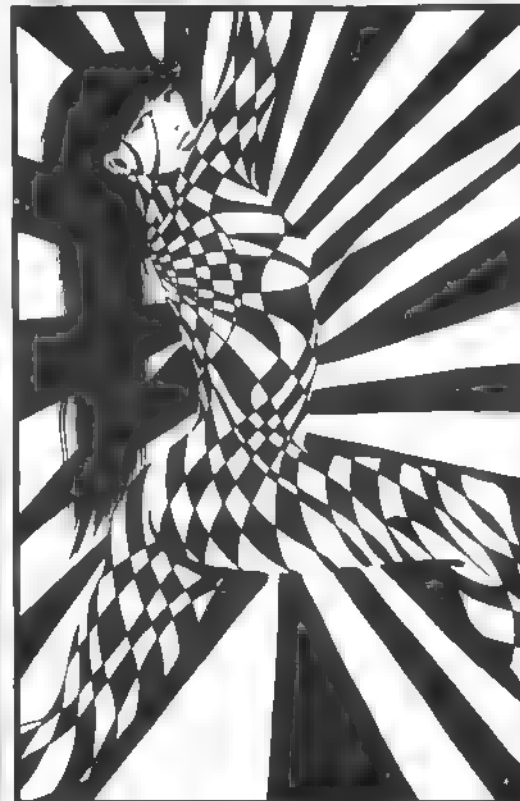
¡VENGO
YO!

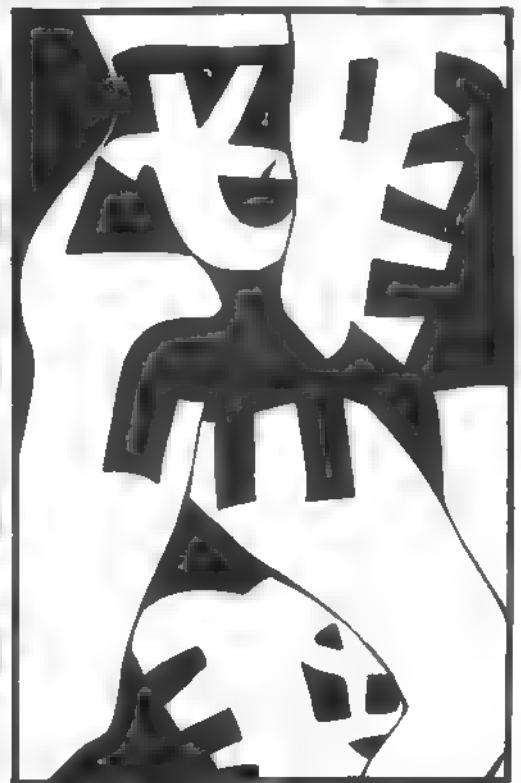
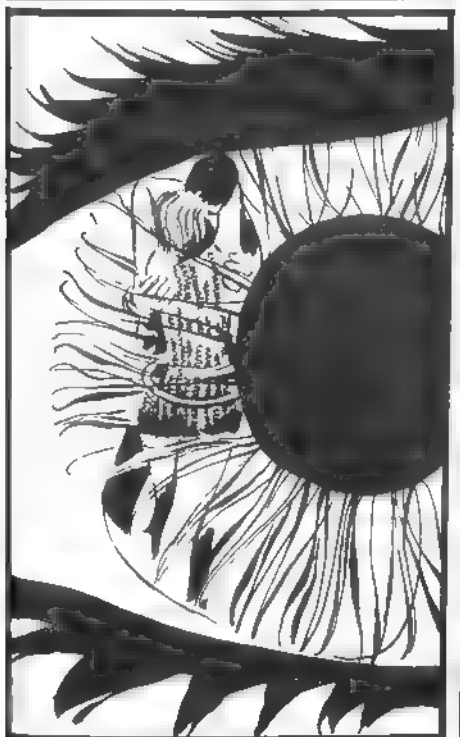
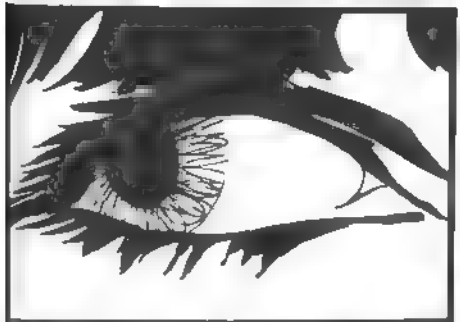
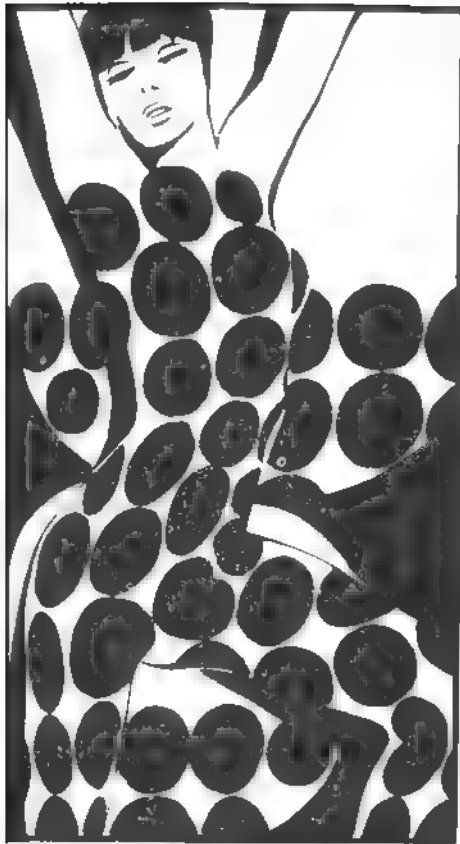


¿PERO QUIÉN
ES LISTED?



ARNO TREVES...
PARISINO DE VENEZIA...
MIREN, VENGAN A MI CASA
ESTA NOCHE. HABLAREMOS
DE TODO. ESTOY EN EL
45 DE RUE DE...









LUEGO.

AAAAHH... QUÉ SUEÑO.

SON LAS CINCO... OYE, ARNO-
QUIERE QUE MAÑANA VAYAMOS A
VER OTRA VEZ "JULES ET JIM"
PERO YO QUIERO VER "NOS-
FERATU".

SINCERAMENTE, A
MÍ ME APETECÍA VOL-
VER A LA EXPOSICIÓN
DE PICASSO.

VALENTINA, NO QUIERO
QUE TE LA PONGAS.

PERO,
PHIL,
NO...

¿POR QUÉ NO TE
PONES LA CAMISETA
QUE TE HE RE-
GALADO?

...¡NOOOO!...
¡NO ES
ÉSA TE
DIGO!

GULP

OH..

MMM





LAS OBRAS MAESTRAS DE LOS Comics

Se remitieron setenta cuestionarios a otras tantas personalidades del mundo español de los comics con la intención de averiguar las preferencias existentes sobre la narrativa dibujada de todo tiempo y lugar. Cada votante debía establecer una lista de sus quince obras favoritas a través de la Historia mundial de los comics. Las cincuenta y cinco respuestas (el resto de los encuestados se abstuvo, explícita o implícitamente) dan una medida muy interesante, en lo general y en detalle, sobre lo que aquí gusta con respecto al noveno arte.

Los resultados evitan de por sí los comentarios. Cabe, sin embargo, efectuar algunas precisiones: en primer lugar, que en ciertos casos se votó un número inferior al de quince obras. Obsérvese que en cada lista particular sólo se especifica el nombre del dibujante para las distintas obras (a fin de simplificar los listados), pero en el cómputo general de votaciones se añade la mención del guionista siempre que éste hubiera figurado como firmante. Si se llevara a cabo, junto con el cómputo de los dibujantes más votados, el correspondiente a los guionistas, Don Moore (como redactor de *Flash Gordon* y *Jungle Jim*) se hubiera situado en el primer puesto; le seguirían Héctor G. Oesterheld, Jean Michel Charlier, René Goscinny, los escritores de *Mickey Mouse* (Ted Osborne y Merrill De Marris), Carlos Sempayo, Lee Falk, Jean-Claude Forrest, Pierre Christin, Elliot Caplin, Víctor Mora, etc.

Han votado personalidades de muy diferentes sectores y círculos: dibujantes, guionistas, editores, libreros, ensayistas, expertos... Es la primera vez que se efectúa en España una encuesta de tales características y el resultado principal abunda en la conveniencia manifiesta de la iniciativa. Las conclusiones a extraer son múltiples, desde distintos puntos de vista...



THE SPIRIT

ANTONIO ALTARRIBA. *La Meme* (Tardi), *Dies Irae* (Manara), *Historias de taberna galáctica* (Beá), *Little Nemo* (McCay), *Le garage hermetique* (Moebius), *Les bijoux de la Castafiore* (Hergé), *Le sortilege du bois des brumes* (Bourgeon), *Philemon* (Fred), *Valentina assassina* (Crepax), *La foire aux immortels* (Bailly), *Krazy Kat* (Herriman), *On vit une époque formidable* (Reiser), *L'appel du fossyeur* (Foerster), *La vie quotidienne du Comte de Montecristo* (Mandrill), *The Upside-Downs* (Verbeck)

MARIANO AYUSO. *Terry and the Pirates* (Caniff), *Little Nemo* (McCay), *Tarzan* (Foster), *The Spirit* (Eisner), *Flash Gordon* (Raymond), *Prince Valiant* (Foster), *Steve Canyon* (Caniff), *Lieutenant Blueberry* (Graud), *Corto Maltese* (Pratt), *Mort Cinder* (Breccia), *Wash Tubbs* (Crane), *El Cid* (Palacios), *Mara* (Só), *Valentina* (Crepax), *Paracuellos* (Gimenez)

ALFONSO AZPIRI. *Prince Valiant* (Foster), *Little Nemo* (McCay), *Corto Maltese* (Pratt), *The Spirit* (Eisner), *Mort Cinder* (Breccia), *Tarzan* (Foster), *Flash Gordon* (Raymond), *Haxtur* (De la Fuente), *Lieutenant Blueberry* (Graud), *Cuto* (Blasco), *Koolau* (Gimenez), *Wash Tubbs* (Crane), *Totentanz* (Battaglia), *Arzach* (Moebius), *Terry and the Pirates* (Caniff)

ESTEBAN BARTOLOME. *Tarzan* (Hogarth), *Prince Valiant* (Foster), *Flash Gordon* (Barry), *The Phantom* (Moore), *Mandrake* (Davis), *Secret Agent X-9* (Raymond), *Tim Tyler's Luck*

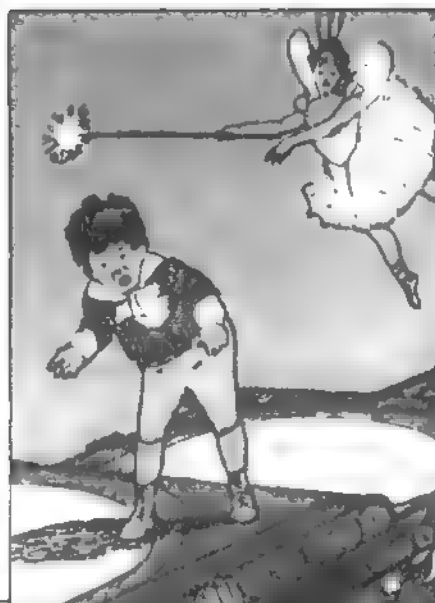
(Young), *Brick Bradford* (Gray), *Rip Kirby* (Raymond), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Peanuts* (Schulz), *Superman* (Shuster), *Little Nemo* (McCay), *Thimble Theatre* (Seagr), *Corto Maltese* (Pratt)

JOSEPH M^o BEA. *Captain Marvel* (Beck), *Inspector Dan* (Giner), *Flash Gordon* (Barry), *Juilet Jones* (Drake), *Fritz the Cat* (Crumb), *The Long Tomorrow* (Moebius), *Shelter* (Montel), *RanXerox* (Liberatore), *Paracuellos* (Gimenez), *Tarzan* (Hogarth), *Totentanz* (Battaglia), *La course du rat* (Lauzier), *Little Nemo* (McCay), *Donald Duck* (Barks), *Terry and the Pirates* (Caniff)

JORDI BERNET. *Scorchy Smith* (Sickles), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Tarzan* (Foster), *Flash Gordon* (Raymond), *Wash Tubbs* (Crane), *Prince Valiant* (Foster), *Buz Sawyer* (Crane), *Johnny Hazard* (Robbins), *Steve Canyon* (Caniff), *The Spirit* (Eisner), *Connie* (Godwin), *Krazy Kat* (Herriman), *Polly and Her Pals* (Sterrett), *Thimble Theatre* (Seagr), *Gasoline Alley* (King)

JUAN ANTONIO DE BLAS. *Little Nemo* (McCay), *Prince Valiant* (Foster), *Tarzan* (Hogarth), *Li'l Abner* (Capp), *Tim Tyler's Luck* (Young), *The Phantom* (Moore), *Flash Gordon* (Raymond), *Rip Kirby* (Raymond), *Mort Cinder* (Breccia), *Lieutenant Blueberry* (Graud), *Tintin* (Hergé), *Asterix* (Uderzo), *Cuto* (Blasco), *Haxtur* (De la Fuente), *Corto Maltese* (Pratt)

JESUS BLASCO. *Terry and the Pirates* (Caniff), *Flash Gordon*



2 LITTLE NEMO

(Raymond), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *Wash Tubbs* (Crane), *The Spirit* (Eisner), *Thimble Theatre* (Segar), *Li'l Abner* (Capp), *Krazy Kat* (Herriman), *Mort Cinder* (Breccia), *Corto Maltese* (Pratt), *Paracuellos* (Giménez), *Bringing Up Father* (McManus), *Mutt and Jeff* (Fisher), *Little Nemo* (McCay), *Dick Tracy* (Gould)

FELIPE BORRALLÓ. *Krazy Kat* (Herriman), *Little Nemo* (McCay), *Scorchy Smith* (Sickles), *Prince Valiant* (Foster), *Flash Gordon* (Raymond), *El eterno* (Solano), *The Spirit* (Eisner), *Rowlf* (Corben), *Li'l Abner* (Capp), *Thimble Theatre* (Segar), *Corto Maltese* (Pratt), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Cuto* (Blasco), *Les naufragés du temps* (Gillon)

JORDI BUXADE. *Wash Tubbs* (Crane), *School Days* (Dwiggins), *Barney Google* (De Beck), *Thimble Theatre* (Segar), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *Red Ryder* (Harman), *Red Barry* (Gould), *The Spirit* (Eisner), *Skyroads* (Keaton), *Jungle Jim* (Raymond), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Skippy* (Crosby), *Krazy Kat* (Herriman), *Toonerville Folks* (Fox), *Napoleon* (McBride)

LAURA CEPEDA. *Yellow Kid* (Outcault), *Alack Sinner* (Muñoz), *Dick Tracy* (Gould), *Prince Valiant* (Foster), *Les frustrés* (Brétècher), *Le garage hermétique* (Moebius), *RanXerox* (Liberatore), *Ana* (Solano), *El eterno* (Breccia), *Maupassant* (Battaglia), *Las crónicas del Sin Nombre* (García), *1984* (Monte-



3 PRINCE VALIANT

lier) *Peanuts* (Schulz), *Little Lulu* (Stanley), *Den* (Corben)

JAVIER COMA. *Little Nemo* (McCay), *Krazy Kat* (Herriman), *Bringing Up Father* (McManus), *Polly and Her Pals* (Sterrett), *Barney Google* (De Beck), *Thimble Theatre* (Segar), *Wash Tubbs* (Crane), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *Blondie* (Young), *The Katzenjammer Kids* (Knerr), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Li'l Abner* (Capp), *The Spirit* (Eisner), *Steve Canyon* (Caniff), *Pogo* (Kelly)

LUIS CONDE. *The Spirit* (Eisner), *Little Nemo* (McCay), *Prince Valiant* (McCay), *Tarzan* (Hogarth), *Krazy Kat* (Herriman), *Flash Gordon* (Raymond), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Corto Maltese* (Pratt), *Tintin* (Hergé), *Hager the Horrible* (Browne), *Arzach* (Moebius), *Valentina* (Crapax), *Asterix* (Uderzo), *Peanuts* (Schulz), *Mort Cinder* (Breccia)

MONCHO CORDERO. *Little Nemo* (McCay), *Wash Tubbs* (Crane), *Tintin* (Hergé), *Spirou* (Franquin), *Asterix* (Uderzo), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Paracuellos* (Giménez), *Green Lantern - Green Arrow* (Adams), *The Spirit* (Eisner), *Garth* (Bellamy), *Hoffman/Poe* (Battaglia), *Corto Maltese* (Pratt), *Fritz the Cat* (Crumb), *Eric of Menilbone* (Russell), *El eterno* (Breccia)

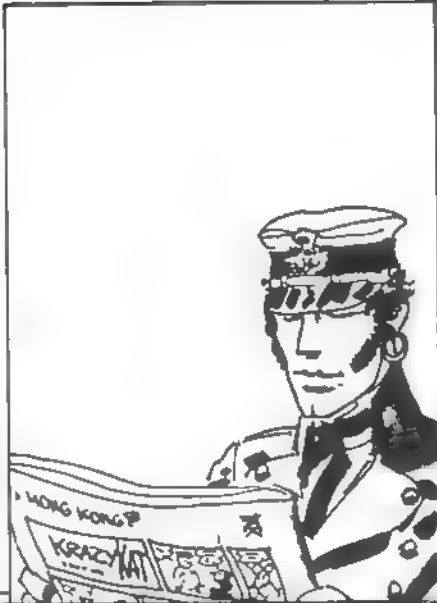
MANUEL E. DARIAS. *Haxtur* (De la Fuente), *Tintin* (Hergé), *Paracuellos* (Giménez), *Flash Gordon* (Raymond), *Grouñidos en el desierto* (Ventura), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Cleopa-*

tra (Beltrán), *Tarzan* (Hogarth), *Frank Cappa* (Sommer), *Prince Valiant* (Foster), *Bogey* (Sánchez), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Torpedo 1936* (Barnet), *Johnny Hazard* (Robbins), *Corto Maltese* (Pratt)

MANUEL DOMINGUEZ NAVARRO. *Little Nemo* (McCay), *Tim Tyler's Luck* (Young), *Johnny Hazard* (Robbins), *Asterix* (Uderzo), *Inspector Dan* (Giner), *Dr. Niebla* (Hidalgo), *Sciucchi* (Tacconi, Paludetti), *The Phantom* (Moore), *Flash Gordon* (Raymond), *Peanuts* (Schulz), *The Spirit* (Eisner), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Mort Cinder* (Breccia), *Superman* (Shuster), *Juliet Jones* (Drake)

FERNANDO FERNANDEZ. *Steve Canyon* (Caniff), *The Spirit* (Eisner), *Little Nemo* (McCay), *Flash Gordon* (Raymond), *Rip Kirby* (Raymond), *Thimble Theatre* (Segar), *Peanuts* (Schulz), *Prince Valiant* (Foster), *Le garage hermétique* (Moebius), *Corto Maltese* (Pratt), *RanXerox* (Liberatore), *Mort Cinder* (Breccia), *Hom* (Giménez), *Torpedo 1936* (Barnet), *Den* (Corben)

ALFONS FIGUERAS. *Wash Tubbs* (Crane), *Barney Google* (De Beck), *Krazy Kat* (Herriman), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *The Katzenjammer Kids* (Knerr), *Thimble Theatre* (Segar), *Secret Agent X-9* (Raymond), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Skippy* (Crosby), *Li'l Abner* (Capp), *School Days* (Dwiggins), *Polly and Her Pals* (Sterrett), *Ming Foo* (Afonsky),



4 CORTO MALTESE

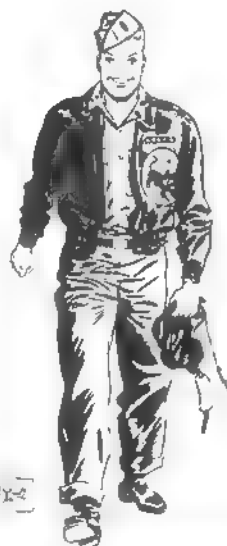
Napoleon (McBride), *Tarzan* (Foster)

ALFONS FONT. *Little Nemo* (McCay), *Gaston Lagaffe* (Franquin), *Steve Canyon* (Caniff), *Prince Valiant* (Foster), *Mort Cinder* (Breccia), *Arzach* (Moebius), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Alack Sinner* (Muñoz), *Corto Maltese* (Pratt), *Cuto* (Blasco), *Mafalda* (Quino), *The Spirit* (Eisner), *Valerian* (Mézières), *Rip Kirby* (Raymond), *Berrio* (Giménez)

JORDI FRONTONS. *Little Nemo* (McCay), *Krazy Kat* (Herriman), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *Thimble Theatre* (Segar), *Terry and the Pirates* (Caniff), *The Spirit* (Eisner), *Li'l Abner* (Capp), *Prince Valiant* (Foster), *Corto Maltese* (Pratt), *Mara* (Sió), *Arzach* (Moebius), *Alack Sinner* (Muñoz), *Silence* (Comès), *Asterix* (Uderzo), *Peanuts* (Schulz)

CHIKI DE LA FUENTE. *Little Nemo* (McCay), *Haxtur* (De la Fuente), *Gaston Lagaffe* (Franquin), *Asterix* (Uderzo), *Prince Valiant* (Foster), *Flash Gordon* (Raymond), *The Spirit* (Eisner), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Paracuellos* (Giménez), *Tarzan* (Foster), *Krazy Kat* (Herriman), *Cuto* (Blasco), *Johnny Hazard* (Robbins), *Mort Cinder* (Breccia), *Mafalda* (Quino)

LUIS GASCA. *The Spirit* (Eisner), *The Upside-Downs* (Verbeck), *Krazy Kat* (Herriman), *Eloy* (Palacios), *Dick Tracy* (Gould), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Manuel* (Rodrigo), *Thimble Theatre* (Segar), *Corto*



EX-REQUISIT TERRY AND THE PIRATES

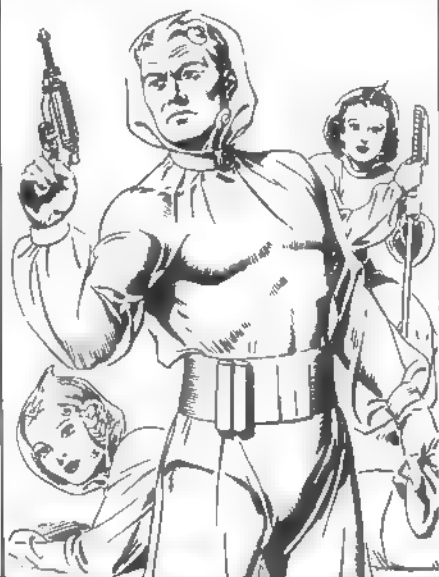
Maltese (Pratt), *Mis miedos* (Sió), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *Flash Gordon* (Raymond), *Valentina* (Crepax), *Cuto* (Basco), *Tarzan* (Hogarth)

CARLOS GIMENEZ. *Little Nemo* (McCay), *Prince Valiant* (Foster), *Flash Gordon* (Barry), *The Spirit* (Eisner), *Steve Canyon* (Caniff), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Gaston Lagaffe* (Franquin), *Tintin* (Hergé), *Asterix* (Uderzo), *Barbarella* (Forest), *Corto Maltese* (Pratt), *Cuto* (Blasco), *Mafalda* (Quino), *Mort Cinder* (Breccia), *Alack Sinner* (Muñoz)

JUAN GIMENEZ. *Prince Valiant* (Foster), *Steve Canyon* (Caniff), *Mort Cinder* (Breccia), *Den* (Corben), *Corto Maltese* (Pratt), *Le garage hermetique* (Moebius), *Little Nemo* (McCay), *Johnny Hazard* (Robbins), *Wash Tubbs* (Crane), *Cisco Kid* (Salinas), *The Spirit* (Eisner), *Totentanz* (Battaglia), *Flash Gordon* (Barry), *Tarzan* (Foster), *Krazy Kat* (Herriman)

ANNIE GOETZINGER. *Flash Gordon* (Raymond), *Rip Kirby* (Raymond), *Little Nemo* (McCay), *Les frustrés* (Bretecher), *Blanche Epiphanie* (Pichard), *Ideas noires* (Franquin), *Sunday* (De la Fuente), *Asterix* (Uderzo), *Dixie Dugan* (Striebel), *Barbarella* (Forest), *Arzach* (Giraud), *La marque jaune* (Jacobs), *Alack Sinner* (Muñoz), *Pervers Pépère* (Gotlib), *Little Annie Rooney* (McClure)

ROMAN GUBERN. *Little Nemo* (McCay), *Valentina* (Crepax), *Corto Maltese* (Pratt),



6 FLASH GORDON

Flash Gordon (Raymond), *Pogo* (Kelly), *Mara* (Sió), *Krazy Kat* (Herriman), *Mort Cinder* (Breccia), *Mandrake* (Davis), *Peanuts* (Schulz), *The Terrors of The Tiny Tads* (Verbeck), *The Kinderkinds* (Feininger), *Bloodstar* (Corben), *L'incal noir* (Moebius), *Prince Valiant* (Foster)

ANTONI GUIRAL. *Little Nemo* (McCay), *Krazy Kat* (Herriman), *Flash Gordon* (Raymond), *Terry and the Pirates* (Caniff), *The Spirit* (Eisner), *Johnny Hazard* (Robbins), *Polly and Her Pals* (Sterrett), *Prince Valiant* (Foster), *Comic-books de la E.C.*, *Tintin* (Hergé), *Spirou* (Franquin), *Philemon* (Fred), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Partie de chasse* (Bilal), *Mort Cinder* (Breccia)

ANTONIO HERNANDEZ PALACIOS. *Little Nemo* (McCay), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Tarzan* (Foster), *Comanche* (Herriman), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Prince Valiant* (Foster), *The Spirit* (Eisner), *Flash Gordon* (Raymond), *Wash Tubbs* (Crane), *Mort Cinder* (Breccia), *Giuseppe Bergman* (Manara), *Les phalanges de l'ordre noir* (Bilal), *Orion* (G-gil), *Viva México!* (Toppi), *Mara* (Sió)

MARIANO HISPANO. *Flash Gordon* (Raymond), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Prince Valiant* (Foster), *Jungle Jim* (Raymond), *The Spirit* (Eisner), *Spirou* (Franquin), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Le garage hermetique* (Moebius), *Valver a la aldea* (Fernandez), *Silence* (Comés), *Historias de taberna galáctica* (Beá), *Frank Cappe* (Som-



LIEUTENANT BLUEBERRY

mer), *Torpedo 1936* (Bernet), *Corto Maltese* (Pratt), *Mort Cinder* (Breccia)

ANTONIO LARA. *Little Nemo* (McCay), *Krazy Kat* (Herriman), *Tarzan* (Hogarth), *Prince Valiant* (Foster), *Flash Gordon* (Raymond), *Rip Kirby* (Raymond), *Steve Canyon* (Caniff), *L'Abner* (Capp), *The Phantom* (Moore), *Peanuts* (Schulz), *Tragedia en Oriente* (Blasco), *El Cid* (Palacios), *Corto Maltese* (Pratt), *Giuseppe Bergman* (Manara), *La déviation* (Moebius)

FRANCISCO LOPEZ MORA. *Little Nemo* (McCay), *Tintin* (Hergé), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Mafalda* (Quino), *Peanuts* (Schulz), *Corto Maltese* (Pratt), *Thimble Theatre* (Segar), *Starstruck* (Kaluta), *Buck Rogers* (Calkins), *Flash Gordon* (Raymond), *The Spirit* (Eisner), *Paracuellos* (Giménez), *Dick Tracy* (Gould), *Wash Tubbs* (Crane), *Bringing Up Father* (McManus)

NAZARIO LUQUE. *The Spirit* (Eisner), *Prince Valiant* (Foster), *Tarzan* (Hogarth), *Contract with God* (Eisner), *Den* (Corben), *Obra* (Crumb), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Corto Maltese* (Pratt), *Alack Sinner* (Muñoz), *Barbarella* (Forest), *Little Nemo* (McCay), *Thimble Theatre* (Segar), *Male Call* (Caniff)

VICTOR MARTIN. *Corto Maltese* (Pratt), *Paracuellos* (Giménez), *Le garage hermetique* (Moebius), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Les phalanges de l'ordre noir* (Bilal), *RanXerox* (Liberatore), *Giuseppe Bergman*

(Manara), *Valentina* (Crepax), *Den* (Corben), *Alack Sinner* (Muñoz), *Les passagers du vent* (Bourgeon), *Obra conjunta* (Wood), *Swamp Thing* (Wrightson), *Bran Ruz* (Aucclair), *Les naufragés du temps* (Gillon)

ALFONS MOLINE. *The Spirit* (Eisner), *L'Abner* (Capp), *Asterix* (Uderzo), *Tintin* (Hergé), *Gaston Lagaffe* (Franquin), *Donald Duck* (Barks), *Peanuts* (Schulz), *Little Lulu* (Stanley), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Thimble Theatre* (Segar), *Mafalda* (Quino), *Paracuellos* (Giménez), *Conan* (Smith), *Pogo* (Kelly), *Fritz the Cat* (Crumb)

VICTOR MORA. *Prince Valiant* (Foster), *Scorchy Smith* (Sickles), *Terry and the Pirates* (Caniff), *The Spirit* (Eisner), *Little Nemo* (McCay), *Connie* (Godwin), *The Phantom* (Moore), *Flash Gordon* (Raymond), *Les frustrés* (Bretecher), *Asterix* (Uderzo), *Blanche Epiphanie* (Pichard), *Barbarella* (Forest), *Hagarth* (De la Fuente), *Paracuellos* (Giménez), *Casque d'or* (Goetzinger)

JOAN NAVARRO. *Little Nemo* (McCay), *Flash Gordon* (Raymond), *Prince Valiant* (Foster), *Tintin* (Hergé), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Spirou* (Franquin), *Corto Maltese* (Pratt), *Mort Cinder* (Breccia), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *Bringing Up Father* (McManus), *Krazy Kat* (Herriman), *Thimble Theatre* (Segar), *Superman* (Shuster), *The Spirit* (Eisner)

PGARCIA. *Terry and the Pirates*

OTRA HISTORIA CUYO PROTAGONISTA ES EL "FRATE"... EL GRAN FILÓSOFO. O EL GRAN COBARDE. OTRA HISTORIA CUYO PROTAGONISTA TAMBIÉN SOY YO, EN LA CELDA DE CASTIGO, PAGANDO EL INTENTO DE FUGA.



8 MORT CINDER

tes (Caniff), *The Phantom* (Moore), *Prince Valiant* (Foster), *Tarzan* (Hogarth), *Flash Gordon* (Raymond), *Cuto* (Blasco), *Chattillo y Federico* (Freixas), *Johnny Hazard* (Robbins), *Corto Maltese* (Pratt), *Brick Bradford* (Gray), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Li'l Abner* (Capp), *The Spirit* (Eisner), *Lady Luck* (Nordling), *Dick Fulmine* (Cosso)

ANTONIO PEREZ-GARCIA CARRILLO. *Terry and the Pirates* (Caniff), *Flash Gordon* (Raymond), *Wash Tubbs* (Crane), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Asterix* (Uderzo), *Tarzan* (Foster), *The Spirit* (Eisner), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *Cisco Kid* (Salinas), Obra conjunta (Freixas), *Johnny Hazard* (Robbins)

ANGEL PUIGMIQUEL. *The Spirit* (Eisner), *Flash Gordon* (Raymond), *Wash Tubbs* (Crane), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Li'l Abner* (Capp), *Little King* (Sogio), *Polly and Her Pals* (Sterrett), *Tarzan* (Foster), *Red Barry* (Gould), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *Dick Tracy* (Gould), *Krazy Kat* (Herriman), *Thimble Theatre* (Segar), *Corto Maltese* (Pratt), *Little Nemo* (McCay)

MANUEL G. QUINTANA. *Prince Valiant* (Foster), *Little Nemo* (McCay), *Steve Canyon* (Caniff), *The Spirit* (Eisner), *Flash Gordon* (Raymond), *Valentina* (Crepax), *Corto Maltese* (Pratt), *Arzach* (Moebius), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Li'l Abner* (Capp), *Thimble Theatre* (Segar), *Hom* (Giménez), *Mort Cinder* (Breccia), *Historias de tabe-*

9 KRAZY KAT

na galáctica (Beá), *Johnny Hazard* (Robbins)

RAMONCIN. *La foire aux immortels* (Bilal), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *El Cid* (Palacios), *España Una, España Grande, España Libre* (Giménez), *The Spirit* (Eisner), *Contract with God* (Eisner), *Mutant World* (Corben), *Giuseppe Bergman* (Manara), *Corto Maltese* (Pratt), *Conan* (Buscema), *Rip Kirby* (Raymond), *Flash Gordon* (Raboy), *Blake et Mortimer* (Jacobs), *Adèle Blanc-Sec* (Tardi), *Makoki* (Gallardo)

ANTONI REMESAR. *La granizada* (A. Mestres), *Little Nemo* (McCay), *The Kinder-kids* (Feininger), *Marmittone* (Angoletta), *Thimble Theatre* (Segar), *The Spirit* (Eisner), *Tintin* (Hergé), *Idées noires* (Franquin), *Mort Cinder* (Breccia), *Las etiópicas* (Pratt), *Arzach* (Moebius), *La boscule a Charlot* (Tardi), *The Modern Art* (Swarte), Obra conjunta (Reiser), Obra conjunta (El Cubri)

ROBERTO ROCCA. *Valentina* (Crepax), *Les passagers du vent* (Bourgeon), *Corto Maltese* (Pratt), *Giuseppe Bergman* (Manara), *Paracuellos* (Giménez), *Le garage hermetique* (Moebius), *Cuentos* (Toppi), *Les phalanges de l'ordre noir* (Bilal), *Ran Xerox* (Liberatore), *Souvenirs d'un jeune homme mediocre* (Lauzier), *Don* (Corben), *Fritz the Cat* (Crumb), *Cuentos* (Caza), *Les naufragés du temps* (Gillon), *Salambo* (Druillet)

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU. *The Spirit* (Eisner), *Sp-*

rou et Fantasio (Franquin), *Big Ben Bolt* (Murphy), *Little Nemo* (McCay), *Li'l Abner* (Capp), *Mutant World* (Corben), *The Phantom* (Moore), *Haxtur* (De la Fuente), *Koolau* (Giménez), *El Capitán Trueno* (Ambrós), *Prince Valiant* (Foster), *Flash Gordon* (Raymond), *Flash Gordon* (Barry), *Dick Tracy* (Gould), *Tintin* (Hergé)

MIGUEL RUIZ MARQUEZ. *Tarzan* (Hogarth), *Prince Valiant* (Foster), *Flash Gordon* (Raymond), *The Spirit* (Eisner), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Brick Bradford* (Gray), *Thimble Theatre* (Segar), *Little Nemo* (McCay), *Li'l Abner* (Capp), *Peanuts* (Schulz), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Cuto* (Blasco), *Tintin* (Hergé), *Dick Tracy* (Gould), *Steve Canyon* (Caniff)

ANA SALADO. *Little Nemo* (McCay), *Lieutenant Blueberry* (Giraud), *Corto Maltese* (Pratt), *Spirit* (Eisner), *Prince Valiant* (Foster), *Tintin* (Hergé), *Asterix* (Uderzo), *Mafalda* (Quino), *Barrio* (Giménez), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Mort Cinder* (Breccia), *La course du rat* (Lauzier), *Gaston Lagaffe* (Franquin), *Las puertitas del Sr. López* (Altuna), *Alack Sinner* (Muñoz)

CARLOS SAMPAYO. *El eterno* (Solano), *Dick Tracy* (Gould), *The Spirit* (Eisner), *Little Nemo* (McCay), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Alack Sinner* (Muñoz), *Maus* (Spiegelman), *Fritz the Cat* (Crumb), *Prencito 56* (Muñoz), *Ici Même* (Tardi), *Cuentos* (Franci), *Mort Cinder* (Breccia), *Valentina* (Crepax), *Ernie Pike* (Pratt)

LEOPOLDO SANCHEZ. *Little Nemo* (McCay), *Andy Capp* (Smythe), *Scorchy Smith* (Sickles), *Johnny Hazard* (Robbins), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Rip Kirby* (Raymond), *Prince Valiant* (Foster), *Mort Cinder* (Breccia), *Alack Sinner* (Muñoz), *Corto Maltese* (Pratt), *Le garage hermetique* (Moebius), *Totentanz* (Battaglia), *Juliet Jones* (Drake), *Heros the Spartan* (Bellamy), *Polly and Her Pals* (Sterrett)

ERNESTO SANTOLAYA. *Little Nemo* (McCay), *Steve Canyon* (Caniff), *Prince Valiant* (Foster), *Flash Gordon* (Raymond), *Eloy* (Palacios), *Cuto en los dominios de los sioux* (Blasco), *Historias de taberna galáctica* (Beá), *Mara* (Sió), *Roncesvalles* (Palacios), *Totentanz* (Battaglia), *Bianca* (Crepax), *H.P. e Giuseppe Bergman* (Manara), *Le garage hermetique* (Moebius), *Ici-Même* (Tardi), *Les passagers du vent* (Bougeon).

ALBERT SERRANO. *Li'l Abner* (Capp), *Little Nemo* (McCay), *Scorchy Smith* (Sickles), *Wash Tubbs* (Crane), *Buz Sawyer* (Crane), *Dick Tracy* (Gould), *Thimble Theatre* (Segar), *Prince Valiant* (Foster), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Steve Canyon* (Caniff), *Krazy Kat* (Herriman), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *Arzach* (Moebius), *The Spirit* (Eisner), *Johnny Hazard* (Robbins)

ENRIC SIO. *Little Nemo* (McCay), *Krazy Kat* (Herriman), *The Spirit* (Eisner), *Valentina* (Crepax), *Peanuts* (Schulz), *Arzach* (Moebius), *Barbarella* (Fo-

OBRAS CON MAS VOTOS

1. The Spirit (Will Eisner), USA, ...	40
2. Little Nemo (Winsor McCay), USA	39
3. Prince Valiant (Harold Foster), USA	35
4. Corto Maltese (Hugo Pratt), Italia y Terry and the Pirates (Milton Caniff), USA	31
6. Flash Gordon (Alex Raymond), USA	30
7. Lieutenant Blueberry (Jean Michel Charlier — Jean Giraud), Francia	23
8. Mort Cinder (Héctor G. Oesterheld — Alberto Breccia), Argentina	21
9. Krazy Kat (George Herriman), USA	20
10. Thimble Theatre Starring Popeye (Elsie Crisler Segar), USA	19
11. Wash Tubbs / Captain Easy (Roy Crane), USA	17
12. Li'l Abner (Al Capp), USA, y Tintin (Hergé), Bélgica	15
14. Steve Canyon (Milton Caniff), USA	14
15. Asterix (Renè Goscinny — Albert Uderzo), Francia, Johnny Hazard (Frank Robbins), USA, y Peanuts (Charles Schulz), USA	13
18. Cuto (Jesús Blasco), España, y Tarzan (Burne Hogarth), USA	12
20. Alack Sinner (Carlos Sampayo — José Muñoz), Argentina, Arzach (Moebius), Francia, Mickey Mouse (Floyd Gottfredson), USA, y Paracuellos (Carlos Giménez), España	11
24. Tarzan (Harold Foster), USA, y Valentina (Guido Crepax), Italia	10

rest, *Les phalanges de l'ordre noir* (Bilal), *Scherezade* (Toppi), *Totentanz* (Battaglia), *L'uomo di carta* (Manara), *El Cid* (Palacios), *Zeferino* (Henfil), *Mara* (Sió), *Alack Sinner* (Muñoz)

FRANCISCO TADEO JUAN
Tarzan (Foster), *Prince Valiant* (Foster), *Firehair* (Kubert), *Johnny Hazard* (Robbins), *Secret Agent X-9* (Graft), *Scorchy Smith* (Sickles), *Wash Tubbs* (Crane), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Mike Hammer* (Robbins), *Red Ryder* (Harman), *Cassidy Ruggles* (Tufts), *Latigo* (Lynde), *Tex* (Galleppini), *Sciuscià* (Tacconi, Paludetti), *Gim Toro* (Dell'Acqua)

JOSEP TOUTAIN. *The Spirit* (Eisner), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Cuto* (Blasco), *Prince Valiant* (Foster), *Tarzan* (Hogarth), *Wash Tubbs* (Crane), *Den* (Corben), *Arzach* (Moe-



DIBUJANTES MAS VOTADOS

1. Milton Caniff, USA	46
2. Harold Foster, USA, y Gir/Moebius, Francia	45
4. Alex Raymond, USA	44
5. Will Eisner, USA	42
6. Winsor McCay, USA	39
7. Hugo Pratt, Italia	32
8. Alberto Breccia, Argentina	23
9. George Herriman, USA	20
10. Roy Crane, USA, y Elsie Crisler Segar, USA	19
12. Carlos Giménez, España	18
13. Al Capp, USA, y Hergé, Bélgica	15
15. André Franquin, Bélgica, Frank Robbins, USA, Charles Schulz, USA, y Albert Uderzo, Francia	13
19. Jesús Blasco, España, Burne Hogarth, USA, y José Muñoz, Argentina	12
22. Richard Corben, USA, Guido Crepax, Italia, y Floyd Gottfredson, USA	11



bios), *Johnny Hazard* (Robbins), *Flash Gordon* (Raymond), *Li'l Abner* (Capp), *Brick Bradford* (Gray), *Secret Agent X-9* (Graffi), *Steve Canyon* (Caniff), *Polly and Her Pals* (Sterrett)

SALVADOR VAZQUEZ DE PARGA. *Bringing Up Father* (McManus), *Corto Maltese* (Pratt), *Krazy Kat* (Herriman), *Lieutenant Blueberry* (Graud), *Little Nemo* (McCay), *Max und Moritz* (Busch), *Philemon* (Fred), *Polly and Her Pals* (Sterrett), *Prince Valiant* (Foster), *The Spirit* (Eisner), *Spirou et*

Fantasio (Franquin), *Terry and the Pirates* (Caniff), *Topolino* (Figueras), *Wash Tubbs* (Crane), *Zig et Puce* (Saint-Ogan)

MONTSEERAT VIVES. *Mortadelo* (Ibañez), *Tintin* (Herge), *Asterix* (Uderzo), *Steve Canyon* (Caniff), *Secret Agent X-9* (Raymond), *The Phantom* (Moore), *Flash Gordon* (Raymond), *The Spirit* (Eisner), *Rip Kirby* (Raymond), *Prince Valiant* (Foster), *Mickey Mouse* (Gottfredson), *Lieutenant Blueberry* (Graud), *Buddy Longway* (Derib), *Pea nuts* (Schulz), *Tarzan* (Hogarth).

PRESENCIAS NACIONALES

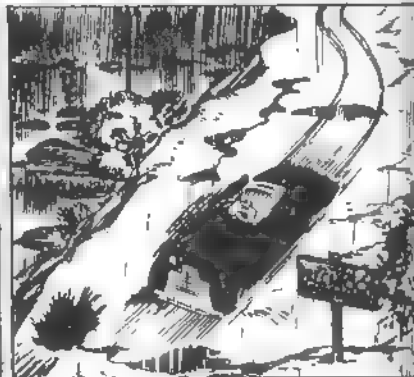
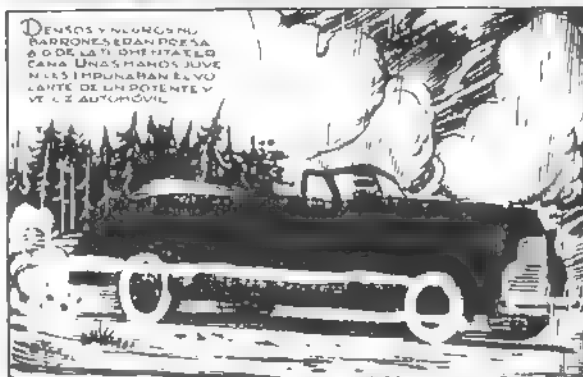
1. USA	471
2. Francia	109
3. España	76
4. Italia	73
5. Argentina	47
6. Belgica	34
7. Gran Bretaña	4

OBRAS ESPAÑOLAS CON MAS VOTOS

1. Cuto (Jesús Blasco)	12
2. Paracuellos (Carlos Giménez)	11
3. Mara (Enric Sió)	6
4. Haxtur (Víctor de la Fuente)	5
5. El Cid (Antonio Hernández Palacios) y Historias de taberna galáctica (Josep Ma Beá)	4
7. Torpedo 1936 (Sánchez Abulí - Jordi Bernet)	3

CUTO TERROR

por J. Blasco.



DIBUJANTES ESPAÑOLES MAS VOTADOS

1. Carlos Giménez	18
2. Jesús Blasco	12
3. Víctor de la Fuente, Antonio Hernández Palacios y Enric Sió	7
6. Josep Ma Beá	4
7. Jordi Bernet	3



FAN COMICS

Es una publicación trimestral previsiblemente no rentable para esta editorial. A pesar de ello, MOVIDOS por esa imperecedera afición que nos llevó a profesionales del medio, CONVENCIDOS de la necesidad de cambiar la equívoca imagen que el tebeo, la historieta, el COMIC adquirió en nuestro país durante muchos años, INTERESADOS en dignificar esa imagen dando a conocer todos sus auténticos valores históricos, actuales y posibilidades futuras a través de las firmas más prestigiosas y mejor documentadas, NOS OBLIGAMOS a mantener esta publicación al alcance de lectores interesados y por interesar, todo el tiempo que nuestras posibilidades y experiencia editorial permitan.

Ya que el segundo concepto (experiencia) supera con creces al primero (posibilidades), hemos considerado que el contar con la PUBLICIDAD como ayuda económica va a representar un medio, sino imprescindible, sí de gran ayuda para el mantenimiento de la publicación.

¿A QUIEN PUEDE INTERESAR ANUNCIARSE EN "FAN/COMICS"?...

Al editor que quiera dar a conocer una nueva publicación de comics, a la agencia interesada en promocionar a sus artistas representados, a quienes se dedican a composición de textos, fotograbadores, talleres de artes gráficas y encuadernación que quieran introducirse en el mundo editorial del comic. Fabricantes o distribuidores de materiales para artistas, distribuidores nacionales y extranjeros, librerías especializadas, coleccionistas compradores o vendedores, escuelas de dibujo y, ¿por qué no?, autores noveles que escojan este medio para darse a conocer en el mundo profesional. (En este caso ya garantizamos ahora un 50% de descuento en la tarifa).

¿POR QUE PUEDE SER INTERESANTE ANUNCIARSE EN "FAN/COMICS"?...

La tirada es corta: 7 000 ejemplares, distribuidos en quioscos y librerías especializadas, pero...

... la venta prevista de un 50% irá a parar a manos de auténticos interesados, aficionados o profesionales.

... todos los profesionales de prensa, radio y televisión que elaboran trabajos periódicos sobre el comic (hoy afortunadamente muchos) recibirán una copia gratuita.

... copias gratuitas serán enviadas también a todas las editoriales y agencias del país, a revistas especializadas en comics de todo el mundo desde Estados Unidos a Japón, pasando por Francia, Italia, Países Escandinavos, Alemania, Holanda, etc.

... GARANTIZAMOS que los ejemplares invendidos no serán saldados bajo ningún concepto y sí obsequiados a profesionales del medio y a estudiantes de bellas artes y medios de comunicación en escuelas y universidades.

En resumen: Cualquier persona que vea un anuncio en "FAN/COMICS", será siempre una persona interesada en el medio.

TARIFAS DE PUBLICIDAD

CONTRAPORTADA A COLOR (21,5x28,5) . 75.000.- PTA
DORSOS DE PORTADA Y CONTRAPORTADA
(B/N) (18x25 cm) 60.000.- PTA
PAGINA INTERIOR (B/N) (18x25 cm) . . . 50.000.- PTA
MEDIA PAGINA (12x18 cm. o 9x25 cm) . . 25.000.- PTA

1/4 DE PAGINA (12x9 cm) 15.000.- PTA

Originales y filmes a cargo del anunciante.
Interesados conecten con esta editorial. Departamento de Publicidad.



Maurice Horn

A LA BUSQUEDA DE ELDORADO EL AVENTURERO EN LOS COMICS DEL DOMINGO

Vistosamente vestido,
un valiente caballero,
en solana y sombra,
había viajado largamente,
cantando una canción,
a la búsqueda de Eldorado.

*Gadly bedight,
A gallant knight,
In sunshine and in shadow,
Had journeyed long,
Singing a song,
In search of Eldorado*

Edgar Allan Poe
(Eldorado).

En el cénit de la cultura americana, en el apogeo de los comics americanos, —durante los años treinta—, floreció en los suplementos dominicales de los diarios americanos un extraordinario conjunto de series que se desgajaron, temática y artísticamente, de las primitivas modas de enredos y topetazos humorísticos, domésticos y atribuladas características de las primeras páginas de comics. Surgió una nueva figura, que se sobrepuso a los chiquillos impertinentes, los maridos tiranizados, los huérfanos encantadores y los animales parlantes, hasta entonces los principales pilares de los comics: la del aventurero, intrépido, decidido y valiente. Críticos poco imaginativos podrían aducir que la aventura había estado presente en las historietas de las décadas anteriores, lo cual es cierto —aunque su presencia se reducía a unos pocos ejemplos, a algunos episodios de historias en cierto modo mundanas. Con carácter de distinto protagonista y de arquetipo aceptado, el aventurero aparece en retrospectión como figura emblemática de los treinta, de modo que las precisiones cronológicas se convierten en meros ejercicios de futilidad.

Por consiguiente, fue a finales de los años veinte cuando la página dominical, liberándose de sus orígenes cómicos, empezaría a encontrar su camino hacia la aventura y el heroísmo. (Algunos de los primeros y pretendidos críticos del medio no comprendieron esta transformación; los comics ya no son cómicos, clamaron al unísono, como si estos fueran una forma arcaica, tan asentada e inmutable como los bajorrelieves egipcios.) Dejando de ser por fin una figura cómica o un tipo familiar, el protagonista de la serie de aventuras es descendiente directo del héroe épico, del caballero andante, del príncipe vagabundo, de todos los arquetipos de la mitología y la leyenda. Con su nuevo aspecto, el aventurero recorre el mundo, sin hacer caso de las convenciones sociales y despreciando las mojigaterías de la clase media, consagrado únicamente al objeto de su búsqueda (Cabalga, cabalga temerario... / Si vas en busca de Eldorado). En los años treinta, el tema era universal. Se encontraba en el corazón de las novelas de Hemingway y Malraux, y ocupaba

los pensamientos de Saint-Exupéry y Graham Greene. En la pantalla, las películas de John Ford, Howard Hawks y William Wellman exploraban una y otra vez el tema heroico. Abruamado por la depresión e impotente para frenar el irreversible curso hacia la guerra, el hombre nunca necesitó más desespe-

radamente un sueño, en el que volviera a ser amo de su destino.

Seguro de su misión o, simplemente, al oír la llamada de lejanos tamborres, el aventurero se convirtió en el principal atractivo de la página de comics, su mejor baza. Pat Ryan, y no Terry, es el verdadero héroe de *Terry and the Pirates*; *Captain Easy* es el personaje que interesa al lector, no *Wash Tubbs* (hecho reconocido en el título de la página dominical en contraposición a las tiras diarias); y *Tarzan, Jungle Jim* y *Tailspin Tommy* nunca dejan dudas sobre quien está al frente de sus respectivas series. La nobleza de estos





personajes no proviene ni de su nacimiento ni de su riqueza (a pesar de que algunos estén beneficiados con estos atributos), sino de la pureza e intransigencia de su vocación. *Tarzán* es un lord y Pat Ryan, un vagabundo; no obstante, ambos son aristócratas que comparten un estilo de vida distintivo.

Incluso cuando tiene un empleo lucrativo, la profesión del héroe está en armonía con su espíritu independiente. *Jungle Jim* y *Ted Towers* son cazadores de animales; *Tim* y *Spud* —Jorge y Fernando en España— (*Tim Tyler's Luck*) son miembros de un cuerpo vagamente paramilitar con bastante tiempo libre para llevar a cabo sus propias actividades. La aviación juega un importante papel en las ocupaciones del héroe. Las series de aviación nacidas igualmente a finales de los años veinte y principios de los treinta (*Skyroads*, *Tailspin Tommy*, *Barney Baxter*, etc.), se sumergen en la serie de aventuras. Sus protagonistas se convierten simplemente en aventureros, que son además pilotos. Y viceversa, el avión pasa a ser la herramienta para todo uso del aventurero, el medio de su misión, el instrumento de su destino. Es el símbolo de los sueños más atávicos del hombre: el sueño de volar, el sueño de una libertad sin límites, el sueño de horizontes lejanos.

La misma impassibilidad caracteriza el campo de operaciones del héroe. Si *Scorchy Smith*, *Dickie Dare* y *Captain Easy* corren a lo largo y ancho del planeta, otros más modestos sólo abarcan un continente, o incluso una pequeña parte de la Tierra. Como todos sabemos, África es el dominio de *Tarzán* (aunque no le importa compartirlo con *Tim* y *Spud*), *Pat Ryan* y *Terry* se adjudican China, *Jungle Jim* se apodera del Sureste de Asia, dejando la India a *Ted Towers* y los siete mares a *Ming Foo*. Los nombres que aparecen en estas páginas nos traen ecos de otras tantas invitaciones a la aventura: Singapur, Timbuktú, Hong Kong, el Amazonas, Borneo, Khyber Pass. En el desolado contexto de los años de la depresión, evocan imágenes llenas de emoción y color.

Sería estúpido pensar que estas series sólo proporcionaban escapismo barato a sus lectores. Era parte de su atractivo, por supuesto, pero también conmovían un sentimiento más profundo y universal. Sus héroes, ya por propia decisión o por necesidad, retorna-

ban a las fuentes de nuestras aspiraciones y recuerdos colectivos, pues tal es su naturaleza. En sus luchas contra sanguinarios piratas, espías internacionales, potentados ávidos de poder y siniestros conspiradores, ellos dan nueva savia al antiguo duelo, que estriba en la lucha constante del protagonista contra el antagonista. Todos los antiguos mitos vuelven a ser visitados, definidos e interpretados: la busca de Jason del

vellocino de oro, Perseo y Andrómeda, los trabajos de Hércules, la guerra de Dioses y Titanes, la persecución del Ave Fénix y del Unicornio. Lejos de ser una droga inductora al abotargamiento mental, como han afirmado ciertos críticos mal informados, las mejores series de aventuras sacan a la luz una necesaria catarsis.

Sin embargo, no todos los protagonistas de las series de acción son

CAPTAIN EASY / ROY CRANE

SOLDIER OF FORTUNE



TERRY



TERRY



aventureros. El estado independiente del aventurero excluye por definición todo lazo permanente con agencias del gobierno u organizaciones oficiales (así pues, quedan descartados militares de cualquier rango y detectives de cualquier indole). Representando la sublimación de la experiencia humana inmediata, el aventurero se mueve en el ámbito del aquí y ahora, en los límites contemporáneos de este pequeño planeta (por consiguiente, celebrados héroes como Flash Gordon y Buck Rogers o, por otro lado, el Príncipe Valiente, caballero del rey Arturo, no pueden incluirse aquí). Y, por encima de todo, las cualidades del aventurero son los atributos humanos del valor, la voluntad, la energía y la audacia (los superhéroes, dotados de poderes sintéticos, tampoco encajan). Todos los aventureros tienen un rasgo común, quizá una obsesión común: todos buscan Eldorado en algún lugar dentro de los confines existenciales de la Tierra, y están determinados (ya por honor o por deber) a perseguir sin cesar su objetivo (¿Dónde puede estar —la tierra de Eldorado?).

Intrépidos, algunos héroes viven a horcajadas entre dos mundos, el propio y el del Otro, sea éste otro planeta u otra era —pero ante todo se mantienen fieles al espíritu aventurero. Esto puede aplicarse a *The Phantom* (El Hombre Enmascarado), cuya leyenda de inmortalidad se basa en una tradición de siglos transmitida de padre a hijo; a Mandrake, cuya legendaria magia no es sino un arte superior adquirido a través de los sabios del Tibet; y a *Brick Bradford*, el aventurero de mayor alcance, cuyo espíritu libre no puede ser constreñido por ninguna limitación terrena, y cuya exploración del centro de la Tierra —más que cualquier otra— simboliza en su obstinación el anhelo de Eldorado.

CAPTAIN EASY — ROY CRANE





BY HAL FORREST

TAILSPIN TOMMY

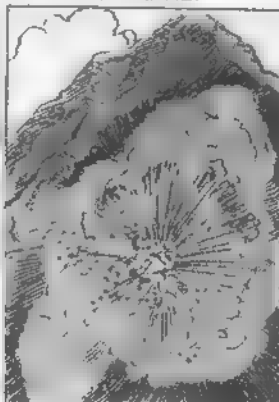
Copyright 1935 by the Hal Forrest Co.

BY HAL FORREST

RIGHTENED BY THE INSANE RAVINGS OF KOROLOFF, WHO PLANS WORLD-WIDE DESTRUCTION BY STRATOSHIP, HIS HENCHMEN TRY TO FLEE BUT FIND THE LABORATORY DOOR LOCKED. THEY SEE A PUSH-BUTTON WHICH THEY BELIEVE WILL OPEN THE DOOR—

YEP! I BET THIS IS THE BUTTON THAT'LL OPEN THIS IRON DOOR!

WELL—HURRY UP AN' PUSH IT!—I WANT TO GO UP IN A HURRY!

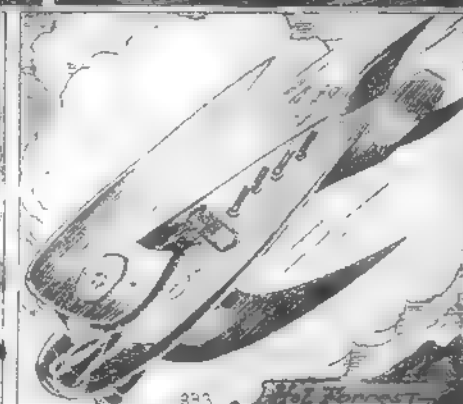


GREAT HEAVENS! LOOK, TOMMY!

YOUR SECRET HANGAR HAS BLOWN UP, MR. CRANDELL!

THEY MUST HAVE ACCIDENTALLY TOUCHED OFF THE EXPLOSIVE BUTTON!

TOMMY!—MY STRATOSHIP!



HOW TO FLY

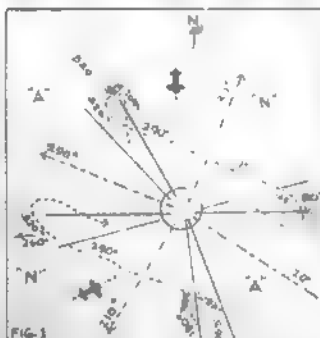
Read Tailspin Tommy every day in the Daily Mirror

BY HAL FORREST

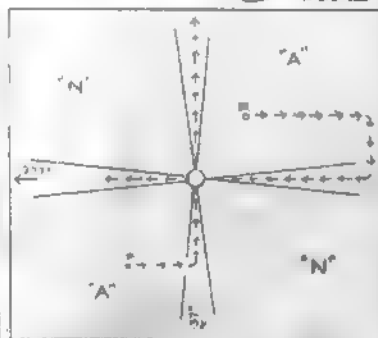


HAL FORREST

LAST WEEK OUR RADIO BEAM LESSON ILLUSTRATED AS AN EXAMPLE A RADIO RANGE BEACON WITH RANGES ALIGNED NORTH TO SOUTH AND EAST TO WEST



IF THE PILOT AS SHOWN LAST SUNDAY, HAD INITIALLY FOUND HIMSELF IN AN 'A' QUADRANT HE WOULD HAVE FLOWN A COURSE AT RIGHT ANGLES TO THE DIRECTION OF THE 'A' QUADRANTS UPON RECEIVING AN 'ON COURSE' SIGNAL, THE RIGHT TURN WOULD BE MADE TO CORRECT COMPASS READING—AS IN FIG 1



SOME AIRMEN ADVOCATE THE COUNTER CLOCKWISE SYSTEM, AS SHOWN ABOVE, WHICH ILLUSTRATES A CASE IN WHICH THE PILOT HAS FOUND HIMSELF IN AN 'A' QUADRANT HE MUST ASSUME WHICH QUADRANT HE IS IN AND THEN FLY PARALLEL TO ONE OF THE RANGES BOUNDING THIS QUADRANT—(CONTINUED)

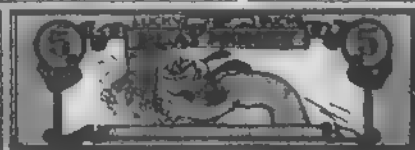
WAR PLANES

MISSION



THE BOMBARDMENT SQUADRON—

NEXT WEEK—RADIO BEAM INSTRUMENTS AND HOW TO USE THEM!



La aplastante mayoría de aventureros han sido hombres, pero algunas temerarias mujeres han conseguido in-

cluirse en este selecto grupo. De entre ellas (Myra North, Flynn' Jenny, etc.) Connie ha demostrado ser la más vale-

rosa así como la más radiante. En su exploración de los más recónditos parajes de la Tierra y en su descubrimien-



"YOU SEE, WE COME AS FRIENDS. MY NAME IS FLASH GORDON. WHAT IS YOURS?"

"FRIA, QUEEN OF FRIGIA. I NEVER HEARD OF YOU. YOU MAY CONSIDER YOURSELVES MY PRISONERS--NOT MY GUESTS!"

to de los más espantosos secretos de la ciencia, ella podía hacer frente por sí misma a cualquier hombre.

Por encima de todas, la búsqueda de Eldorado (que sigue siendo la misión paradigmática del aventurero moderno) es un tema americano antes de llegar a ser universal; y más que cualquier otro género, el Western es su encarnación arquetípica, americana al tiempo que universal. El héroe del Western es el último e idealizado estadio de la figura del aventurero, convertida por el tiempo y la leyenda en mito. En las páginas de comics, el Western ha tratado temas y situaciones tan universales que han acabado tomando el aspecto de ritual.

Por un lado, las series del Oeste se ciñen a las fórmulas más probadamente genuinas de la tradicional historia de cow-boys, al igual que sus temas están extraídos de las sagas épicas del Oeste: la apertura de la frontera, las guerras de la pradera, los duelos en hora cumbre, las poblaciones en los amplios es-



pacios abiertos, la llegada del ferrocarril. Es imposible no identificar ahí los temas que innumerables películas han hecho famosos. Por otro lado, las series del Oeste suelen servirse de temas derivados de otros géneros: por ejemplo, misterio (*Skull Valley*), fantasía



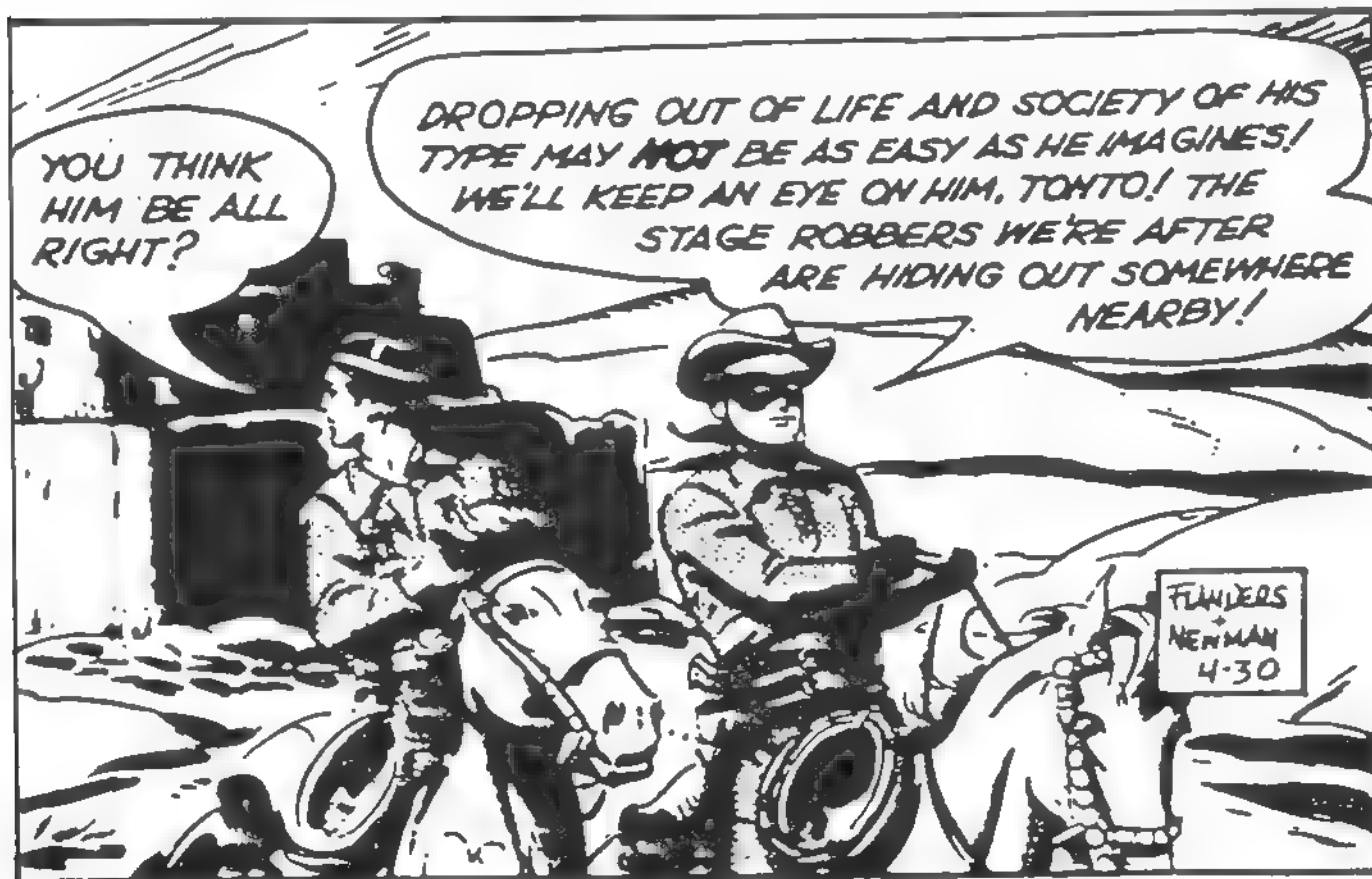
(*Bronc Peeler*), justiciero enmascarado (*The Lone Ranger*, el llanero solitario). La misma ambivalencia caracteriza la localización de la acción. Mientras la mayor parte de series no se aparta de las zonas geográficas del Oeste americano, el concepto de Oeste es lo bastante elástico como para abarcar los agrestes parajes de Méjico (*Bronc Peeler*, *Red Ryder*), los desiertos helados del Canadá (*Men of the Yukon*), e incluso la Pampa argentina (*Drago*).

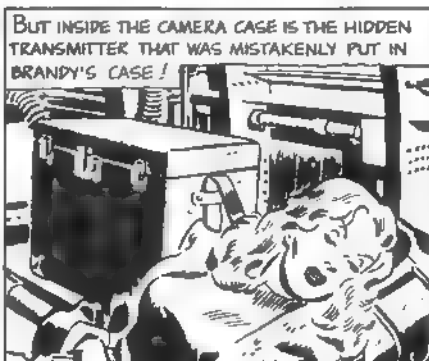
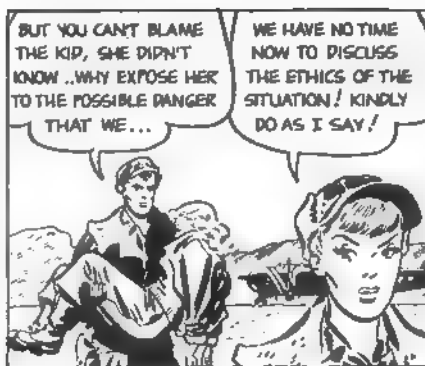
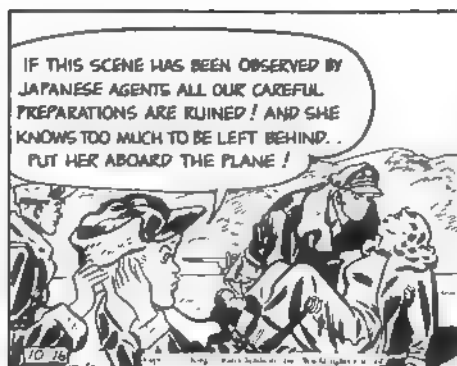
Por lo demás, el héroe de comics del Oeste es raramente el tipo solitario descrito en la literatura y en el cine,

suele pertenecer a un grupo social bien definido (*Little Joe*, *Bronc Peeler*), tiene lazos familiares (*Red Ryder*), y —con las posibles excepciones de *Lone Ranger* y *Tex Thorne*— tiene una historia personal muy definida. Debería advertirse que incluso *Lone Ranger* tiene junto a él a su fiel amigo indio, *Tonto*. Pero la llamada de la acción transciende todas las consideraciones y sustituye todos los vínculos, por lo cual el cow-boy es, en el fondo, hermano del aventurero libre.

Lo que conecta todas estas series no es la fidelidad a los temas del Oeste

legendario, sino su atmósfera de ilimitadas posibilidades, su aire de sencillez natural, su evocación de los amplios espacios abiertos, en donde hombre y animal pueden moverse en libertad. Su talante es más lírico que alegórico, conservándose fiel a la vez al espíritu de aventura y al mito del Oeste. Asimismo, la figura del héroe, el cow-boy (para emplear una palabra específica que se ha convertido en término genérico) se acerca más a la figura del aventurero por su desmedida sed de acción, su amor por la independencia, su desprecio de las convenciones y su fasci-





nación por lo desconocido. Así pues, *Bronc Peeler* y *Red Ryder*, *Broncho Bill* y *Lone Ranger*, están junto a *Jungle Jim*, *Captain Easy*, *Terry* y *The Phantom* en la centelleante galería de los aventureros de los comics

II

Pero envejeció— /Este caballero audaz— (Eldorado).

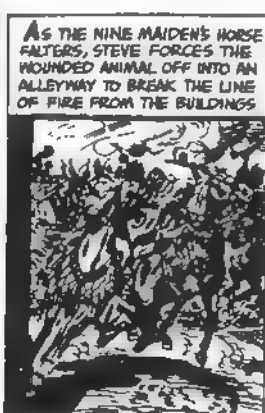
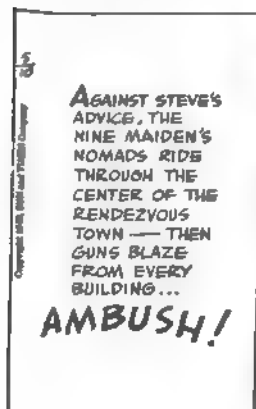
El punto máximo de la serie de aventuras se alcanzó a finales de los treinta. En el horizonte aparecieron peligros más amenazadores y se había de combatir a enemigos más inmediatos. El aventurero olvidó su misión para convertirse en defensor de la patria. Tal vez fuera inevitable, pero también fue de lamentar. Al implicarse en las exigencias de un conflicto más urgente e inmediato, el aventurero perdió su mayor atributo, la individualidad: el caballero se había convertido en un cruzado que luchaba, ya no bajo su propia enseña, sino bajo un estandarte colectivo.

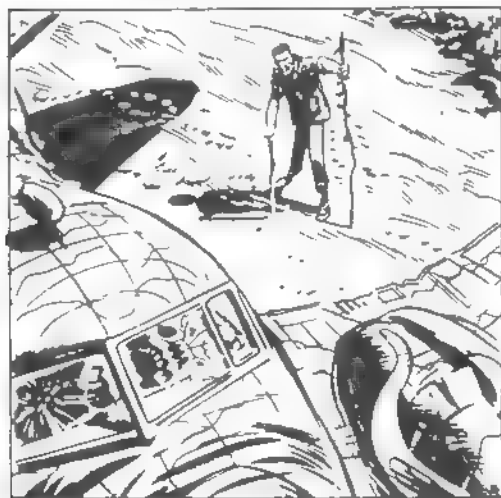
Con la paz, resurgió el deseo de volver a los métodos independientes de una época más antigua e inocente. Sin embargo, el crítico período de la 2ª Guerra Mundial resultó traumático hasta para los héroes más sólidos. La aventura, la libre aventura, ya no constituía el mayor objetivo. La misma imagen de Eldorado aparecía empañada —y si iba a ser para siempre, sólo podría descubrirse con el paso del tiempo. De esta manera, los aventureros de las páginas dominicales asumieron de nuevo sus labores de Sísifo.

No fue sencillo. Durante la guerra, los héroes de los comics, casi como un solo hombre, se incorporaron a sus deberes patrióticos. Así, *Jungle Jim* se dedicó a impedir el avance japonés en Birmania; *Captain Easy* contrarrestó las intrigas del enemigo en todo el globo; y *Scorchy Smith* combatió junto a los rusos en el Frente del Este. Hasta *Tarzan* tomó parte en la contienda: en 1942, acabó con un comando nazi que se proponía formar una base secreta en Africa. La serie de *Terry and the Pira-*

tes es tal vez la que reflejó más fielmente la actitud americana tras el ataque de Pearl Harbour. Las desbordantes aventuras de Pat y Terry dejaron paso gradualmente a las realidades de la guerra. Superada la adolescencia, Terry se enroló como piloto en las fuerzas aéreas, y su comandante en jefe, Flip Corkin, ocupó el lugar hasta entonces ocupado por Pat Ryan. Terry se convirtió en otro tipo de serie, en la que las hazañas individuales quedaban apagadas ante el heroísmo colectivo.

Finalizada la guerra, los héroes de los comics tuvieron que enfrentarse, como los innumerables millones de hombres desmovilizados, a la tarea de recoger los restos de sus pasadas vidas. Como no era muy probable que la caballería andante fuera protegida por el gobierno una vez sus miembros abandonaran el ejército, a algunos les fue mejor que a otros. Muchos sufrieron un deplorable cambio de dirección a su vuelta: así, Terry, dejado de la mano de Milton Caniff, decidió permanecer en las fuerzas armadas; *Jungle Jim*,





abandonado por Alex Raymond, optó por regresar a las junglas de Asia; y *Captain Easy*, desechado por Roy Crane, se reincorporó a sus temerarias aventuras. Pero, ya en nuevas manos o proseguidos por sus antiguos dibujantes, todos padecieron una grave enfermedad: la madurez y el aburguesamiento los acometieron de repente (algunos hasta se casaron), despojándolos de su atractivo y carisma anteriores. Sus aventuras eran menos cautivadoras y verosímiles mientras arrastraban sus personalidades agotadas a través de pautas familiares.

Un acontecimiento aún peor fue el largo proceso de desgaste que, iniciándose en los cuarenta, diezmo las valientes filas de los aventureros: *Tailspin Tommy*, *Ming Foo*, *Connie* y *Barney Baxter* no tardaron en desaparecer, seguidos por *Jungle Jim*, *Scorchy Smith*, *Dickie Dare* y muchos, muchos otros. Las campanas siguieron doblando lentamente, hasta que por último sólo quedó un puñado de los antiguos aventureros que en los años treinta recorrían temerarios las páginas de los comics (incluso Terry ya no está).

Nuevos héroes intentaron ocupar sus puestos, pero casi ninguno era capaz de calzarse sus botas de siete leguas. El más prometedor fue *Steve Canyon*, un antiguo capitán de las fuerzas aéreas, ahora director de una com-

pañía de aviación siempre al borde de la quiebra, que se veía obligado a aceptar las misiones más peligrosas para evitar que la empresa se fuera a pique. Desgraciadamente, Steve se alistó de nuevo al estallar la guerra de Corea, acabando como propagandista del Pentágono. *Buz Sawyer*, ex piloto de la Marina, entró en la investigación privada cuando llegó la paz, pero también se reincorporó a filas durante el conflicto coreano, tras lo cual fue alternando las misiones de uniforme y las aventuras civiles. Otro héroe del aire en la guerra, *Johnny Hazard*, pasó a ser piloto comercial y enderezauertuos por todo el mundo una vez terminada la guerra. Sus aventuras seguían la gran tradición heroica de preguerra, pero se interrumpieron por último en los setenta.

¿Qué decir de los demás recién llegados? *Bruce Gentry* intentó con gallardía mantener en alto la tradición de las series de aviación de los años treinta, volando con aeroplanos destartados por encima de los Andes, pero sus hazañas no llegaron a prolongarse ni tan siquiera una década. *Claire Voyant*, superviviente de la 2ª Guerra Mundial, resultó un desastre en tiempos de paz, y las habilidades que le permitieron burlar a nazis y japoneses se demostraron ineficaces para las tareas de un mundo aparentemente en paz: desapa-

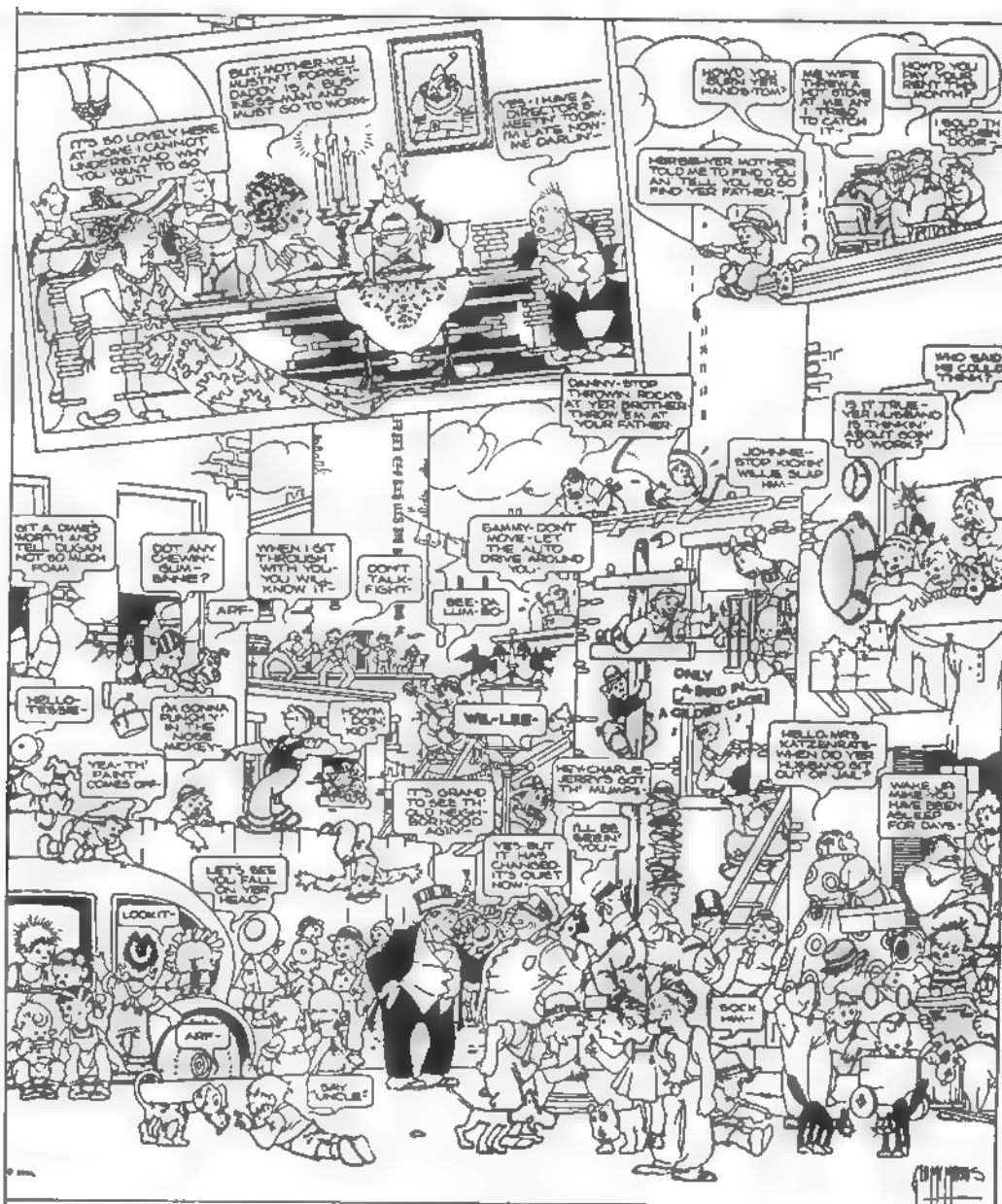
reció a finales de los cuarenta. Otros aventureros nacidos en la posguerra fueron nombres como *Vic Flint*, *Rod Craig*, *Bantam Prince*: todos ellos olvidados en la actualidad. Los héroes cow-boys de las tres décadas anteriores perduraron algo más, como si la frontera americana fuera efectivamente la última frontera de la aventura. *Casey Ruggles*, *Lance* (ambos, inventos de Warren Tufts), y *Rick O'Shay*, se mantuvieron en lo alto de la silla mientras series de aventuras volvieron a alzar el vuelo. Pero otros jinetes de la pradera sólo eran pálidas copias de los héroes de la pantalla: *Hopalong Cassidy*, *Roy Rogers* —al final, ellos también cabalaron hacia su crepúsculo.

En los últimos años setenta, un pequeño "boom" tuvo lugar en las páginas de los periódicos, cuando algunas series de aventuras volvieron a alzar el vuelo. La mayor parte ya han desaparecido, y los aventureros que antaño fueron la nota predominante de las planchas dominicales han quedado reducidos a una triste minoría, permitiendo así que la antorcha pasara a manos de héroes de otros medios de los comics y de otros países.

Este texto fue concebido para el catálogo de la exposición **ELS COMICS TAL COM EREN** (Fundació Caixa de Pensions, Barcelona, octubre 1984) y publicado allí en idioma catalán.

FLASHBACKS

Esta sección, destinada a rememorar significativos momentos de los cómics del pasado, se estrena con una de las "sundays" más célebres de **BRINGING UP FATHER**, aquí en su formato original para página entera. Fue realizada en 1936 por **George McManus** y refleja a la perfección la filosofía de la serie. Copyright King Features Syndicate.



Ron Goulart redescubrió recientemente una olvidada serie de **Alfred Andriola**, famoso por sus **CHARLIE CHAN** y **KERRY DRAKE**. Esta, **THE YANKEE RANGERS**, no se inscribió en el género policíaco sino en el bélico y correspondió a un inhabitual encargo para seis semanas de 1942. Se reproduce la tira diaria inicial. Copyright King Features Syndicate.





Antes de que naciera propiamente **MALE CALL** con su Miss Lace, el gran Milton Caniff había pre-iniciado la serie de tiras con destino a publicaciones militares mediante el recurso a su heroína de **TERRY AND THE PIRATES**, la rubia Burma. Incluso utilizaba el título de **TERRY AND THE PIRATES** para estas anécdotas autoconclusivas con ambiente castrense e in-

tención picaresca. Comenzaron el 11 de octubre de 1942 y no fue hasta enero que Caniff tuvo que cambiar protagonista y denominación, con lo que de paso se hizo con el copyright de la serie. Las tiras aquí reproducidas pertenecen al período Burma y son, por tanto, copyright del Chicago Tribune-N.Y. News Syndicate.



La popular heroína **WONDER WOMAN** ha tenido una larga carrera en los comic-books desde diciembre de 1941. Es menos sabido que durante un tiempo se asomó a los comics de la prensa: de 1944 a 1947, año en que murió su creador lite-



rario William Moulton Marston. Como se advierte en el ejemplo adjunto (15 marzo 1945), el creador gráfico de la super-heroína, H.G. Peter, firmó las tiras diarias. Copyright King Features Syndicate - D.C. Comics.

MILESTONES IN THE STORY OF
Prince Valiant
 BY HAL FOSTER

Our Story: KING AGUAR OF THULE LANDS IN BRITAIN WITH HIS QUEEN AND FIVE-YEAR-OLD SON, PRINCE VALIANT.



THE YOUNG PRINCE SPENDS HIS BOYHOOD IN THE WILD FENS LEARNING THE HUNTER'S SKILL AND THE ART OF SURVIVAL.



HE MEETS SIR GAWAIN AND A LIFELONG FRIENDSHIP BEGINS.



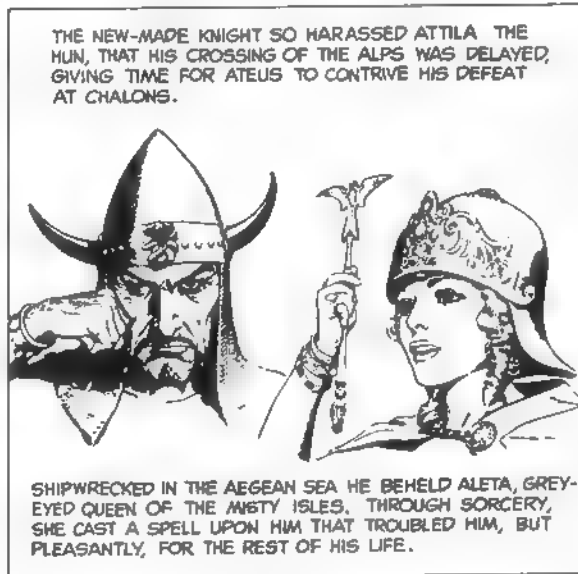
THEY RIDE TO CAMELOT AND THERE HE WILL SPEND MONTHS AND YEARS IN HARD TRAINING.

IN KING ARTHUR HE FINDS A LEADER WORTH SERVING TO THE VERY END. BUT IT IS GUINEVERE'S SMILE THAT INSPIRES HIM TO MASTER THE ARTS OF CHIVALRY.



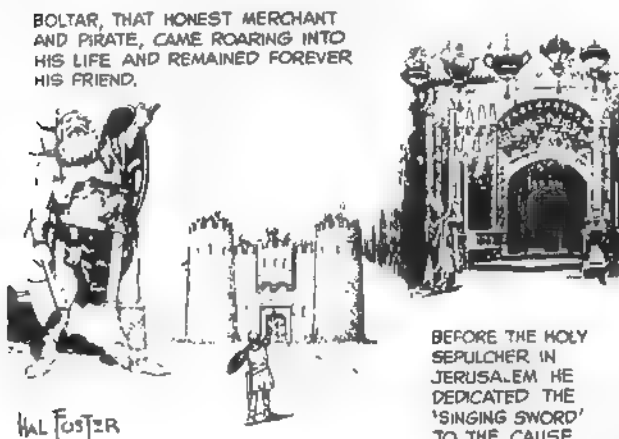
THE 'SINGING SWORD' FLASHED LIKE LIGHTNING, AS HE HELD THE BRIDGE AT DUNDORN GLEN AGAINST A SAXON RAIDING PARTY UNTIL HELP ARRIVED.

AFTER THE GREAT BATTLE OF THE FENS, KING ARTHUR CALLED FOR ONE PARTICULAR HERO, DRAWING EXCALIBUR, HE TOUCHED EACH SHOULDER: "RISE, SIR VALIANT, KNIGHT OF THE ROUND TABLE."



THE NEW-MADE KNIGHT SO HARASSED ATILIA THE HUN, THAT HIS CROSSING OF THE ALPS WAS DELAYED, GIVING TIME FOR ATEUS TO CONTRIVE HIS DEFEAT AT CHALONS.

SHIPWRECKED IN THE AEGEAN SEA HE BEHELD ALETA, GREY-EYED QUEEN OF THE MISTY ISLES. THROUGH SORCERY, SHE CAST A SPELL UPON HIM THAT TROUBLED HIM, BUT PLEASANTLY, FOR THE REST OF HIS LIFE.



BOLTAR, THAT HONEST MERCHANT AND PIRATE, CAME ROARING INTO HIS LIFE AND REMAINED FOREVER HIS FRIEND.

HAL FOSTER



BEFORE THE HOLY SEPULCHER IN JERUSALEM HE DEDICATED THE 'SINGING SWORD' TO THE CAUSE OF JUSTICE.



AGAIN HE MEETS ALETA, THE SMALL GOLDEN ONE, AND IS QUITE CONTENT TO LIVE UNDER HER SPELL FOREVER.



"BOSH!" EXCLAIMS WISE MERLIN, "WITH SUCH BEAUTY AS HERS, NO SORCERY IS NECESSARY."

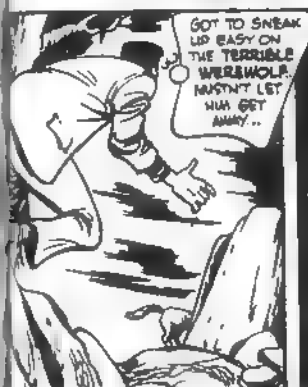
PRINCE VALIANT WANDERS THE WIDE TURBULENT WORLD IN SEARCH OF ADVENTURE BUT EVER HE RETURNS TO SEE IF HER SPELL STILL HOLDS, AND IS GLAD IT DOES.

Mucho después de su retirada como dibujante de **PRINCE VALIANT**, Hal Foster volvió a firmar, excepcionalmente, una página de la serie, la que hacía el nº 2000. En realidad se trataba de un montaje con antiguas ilustraciones de la saga, pero resultó de todas formas un acontecimiento (8 junio 1975). Copyright King Features Syndicate.

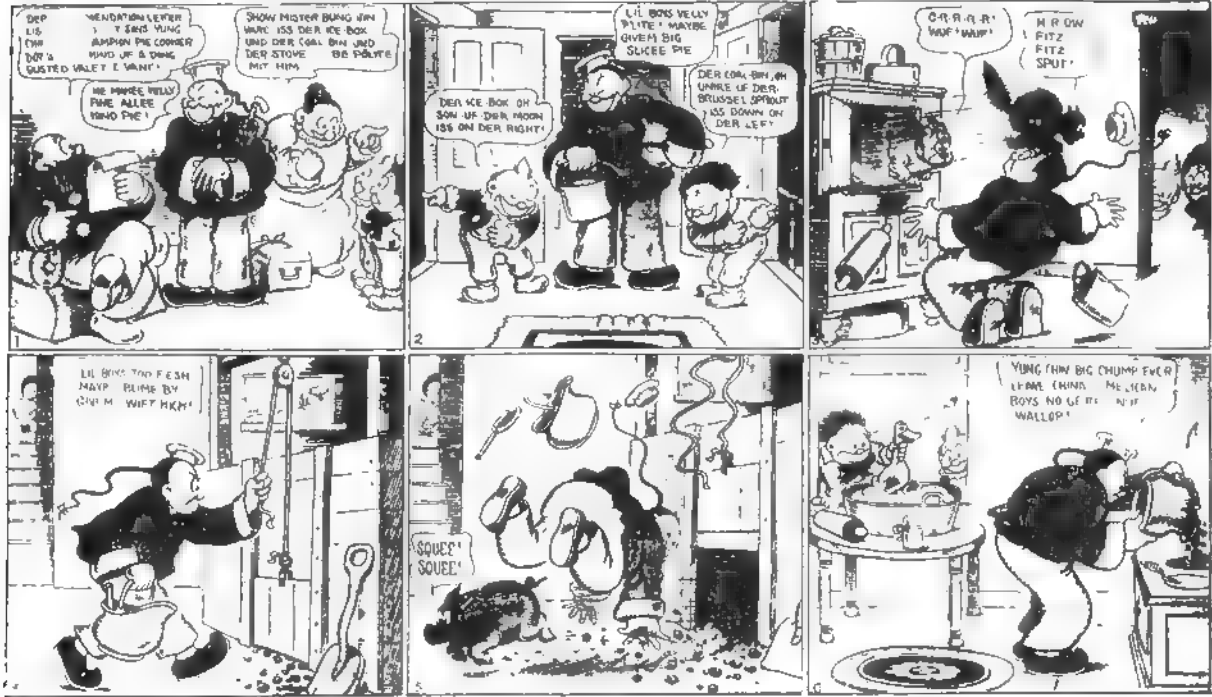


El mismo Frank Thorne superconocido por GHITA y, últimamente, por LANN, dibujaba en otros tiempos la serie para la prensa DR. GUY BENNETT, que como ya hace intuir su nombre, pertenecía al género médico. Las tiras aquí reproducidas son de febrero de 1958. Copyright Lafave Newspaper Features.

Dick Briefer creó una versión de FRANKENSTEIN para el comic-book "Prize Comics" en 1940, extendida luego a una revista específica (que murió al finalizar 1954). Briefer no tuvo suerte en su intento de vender la adaptación para los diarios a un Syndicate. Aquí reproducimos dos de las tiras que realizó con este fin. Copyright Richard Briefer.



The Original Katzenjammer Kids



Una cuestión que durante largos años ha preocupado a los expertos ¿Fue Rudolph Dirks o fue Harold Knerr quién creó el estilo gráfico clásico de Hans y Fritz, que ambos siguieron paralelamente durante tres décadas en sus series respectivas, **THE CAPTAIN AND THE KIDS** y **THE KATZENJAMMER KIDS**? Los fragmentos de "sundays" adjuntos dan por sí solos la respuesta. Véase lo que aún hacía Dirks el 10 de diciembre de 1916 junto a lo que Knerr dibujaba ya casi dos años antes (en una de sus primeras páginas dominicales para los Katzenjammer) Para la página de Dirks ("The Katzies. ."), copyright United Features Syndicate. Para la de Knerr ("The Original Katzenjammer Kids"), copyright King Features Syndicate



The Katzies---Cake Iss Fritz's Favorite.





Bajo el título **ON THE WING** nació la serie de aviación que (a los dos meses) se denominaría definitivamente **SMILIN' JACK**. Esta "sunday", 1 de octubre de 1933, fue la primera entrega. Copyright Chicago Tribune-New York News Syndicate

A pesar de que ya poseía sus poderes mágicos, logrados mediante el frotamiento prolongado con los tres pelos de la cabeza de una extraña gallinácea durante febrero de 1929, Popeye mostraba una actitud sumamente cobarde en esta tira diaria de **THIMBLE THEATRE** por Segar (25 de julio de 1930). Copyright King Features Syndicate.

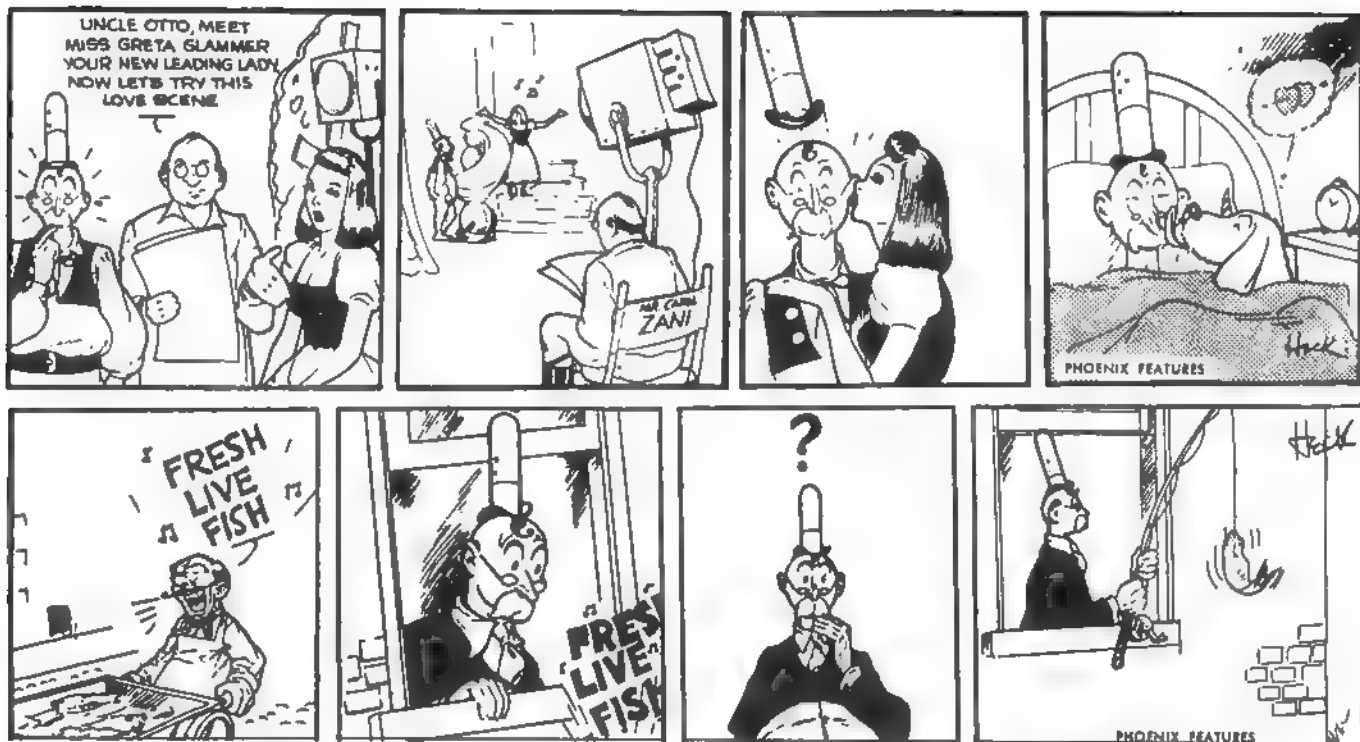




Un documento relativo a los orígenes de las denominaciones de los Hermanos Max, que, como se sabe, procedieron de unos simios antropomorfos y parlantes creados por Gus Mager: la presente entrega de **SHERLOCKO THE MONK** (22 diciembre 1910) incluye en la última viñeta a Groucho.



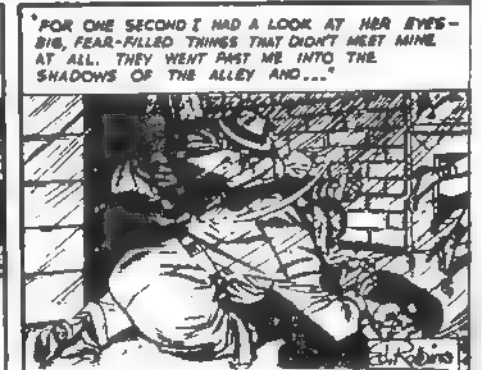
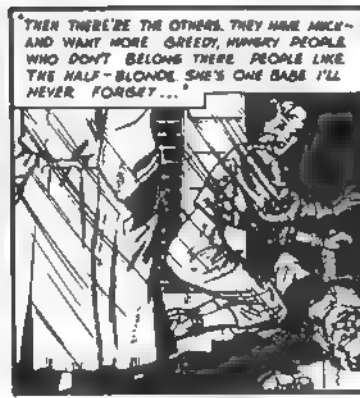
Dos tiras consecutivas de **BEN CASEY**, tres meses antes del fin de la serie, donde se aprecia el jugo innovador que Neal Adams era capaz de extraer a dicho formato. Corresponden al 5 y al 6 de mayo de 1966. Copyright Bing Crosby Productions (distribución NEA Service).



Ejemplos de una muy remota producción de Will Eisner, **UNCLE OTTO**, guionizada por Samuel Maxwell Iger, cuando ambos trabajaban conjuntamente durante la segunda mitad de los años 30. "Heck" era uno de los seudónimos utilizados por Eisner. Copyright S.M. Iger.

Casi cuarenta años separan estas tiras diarias de **MUGGS McGINNIS** (7 de enero de 1930), luego **MUGGS AND SKEETER**, y de **KERRY DRAKE** (14 de noviembre de 1978). De un hipotético museo de comics a la ambientación en el auténtico Museum of Cartoon Art impulsado por Mort Walker... **MUGGS McGINNIS**, copyright King Features Syndicate. **KERRY DRAKE**, copyright Field Enterprises.





Estas fueron las primeras tiras diarias de **FROM THE FILES OF... HAMMER**, con el protagonismo del detective Mike Hammer creado por el novelista Mickey Spillane. No están fechadas pero deben corresponder el 20, 21 y 22 de abril de 1953. El anterior 9 de marzo se habrían iniciado, con distinto argumento, las planchas dominicales. Ed Robbins dibujó ambas líneas de producción e incluso escribió las tiras al abandonarlas el guionista Joe Gill, el propio Spillane redactaba las "sundays". Copyright Mickey Spillane.

La primera aparición de **MING FOO** (que año y medio después obtendría serie propia bajo su nombre) tuvo lugar, junto con el simultáneo debut del capitán Tom Trout, en la "sunday" del 29 de octubre de 1933 para **LITTLE ANNIE ROONEY**, dibujo de Darrell McClure. Ofrecemos el fragmento correspondiente de esta plancha dominical. Copyright King Features Syndicate.



THE RED HAWK
"THE ORIEL, CRIMINAL RUFFIAN AT LIBERTY—THAT SPELLS TROUBLE IN ANY PORT IN THE WORLD!"

[illegible]

THE PIRATES
MILTON CANIFF

1. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

2. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

3. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

4. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

5. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

6. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

7. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

8. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

9. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

10. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

11. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

12. **THE PIRATES**
MILTON CANIFF

Javier Coma

En la gran época del género negro: EL DETECTIVE PRIVADO VIC FLINT

"Ser detective es algo así como ser dentista. La gente te invita a sus picnics. Luego abren sus bocas y te muestran las caries de sus dientes".

(Vic Flint, octubre 1946)

Mientras, a partir de Dashiell Hammett, la novela negra y el cine negro adquirían sus identidades apartándose de la mentalidad institucional en torno al crimen, los comics se sometían a las heroicidades de los defensores oficiales de la ley. Un personaje como el periodista exconvicto *Jim Hardy* (creado por Dick Moores en 1936) era una excepción entre los héroes gubernativos como el detective policial *Dick Tracy* (1931, por Chester Gould), los uniformados protagonistas de *Radio Patrol* (1933, por Eddie Sullivan y Charles Schmidt), el miembro del servicio secreto *Dan Dunn* (1933, por Norman Marsh), el encubierto colaborador de la policía *Red Barry* (1934, por Will Gould), el adscrito a Scotland Yard *Inspector Wade* (1934, por Sheldon Stark y Lyman Anderson), el detective de las fuerzas del orden en Honolulu *Charlie Chan* (1938, por Alfred Andriola), hasta llegar a otro popular integrante del

cuerpo policíaco. *Kerry Drake* (1943, también por Andriola).

El inicialmente ambiguo *Secret Agent X-9*, ideado por Dashiell Hammett y estrenado en 1934 por Alex Raymond, pudo crear durante un tiempo la ilusión de una presencia del género negro en los comics, pero pronto se hizo patente su pertenencia al F.B.I. y se decantó la acción hacia el cumplimiento de las consignas oficiales sobre el enfoque del hecho criminal. *Jim Hardy* aparte, el primer comic importante donde se gestó cierta asimilación del género negro fue *The Spirit* (1940, por Will Eisner), aunque el protagonista, un justiciero que cooperaba con un maduro inspector de policía, resultó escasamente representativo de aquella tendencia.

El fin de la segunda guerra mundial trajo consigo la implantación pública del género negro a través de su auge en la novela y el cine. El tipo del

detective privado en su plasmación más dura e independiente (eventualmente casi cercana a una versión realista de ciertos "justicieros" de los "pulp"), había sido relanzado por acontecimientos como la encarnación cinematográfica del hammettiano Sam Spade por Humphrey Bogart en *El halcón maltés* (1941) de John Huston, o como la irrupción de las novelas de Raymond Chandler protagonizadas por Philip Marlowe a partir de *El sueño eterno* (1939). Sin embargo, las agencias de comics no consideraban oportuno, en razón a la extrema heterogeneidad de su clientela de periódicos, asumir con todas sus significaciones y consecuencias aquellas figuras de ficción. Resulta sintomático que precisamente entonces (1946, por Ward Greene y Alex Raymond) la narrativa dibujada de la prensa procreara un investigador privado tan al "estilo británico" como *Rip Kirby*, en las antipodas de sus equivalentes del género negro y más bien apegado a intrigas "soap opera", dignas de un sofisticado melodrama sentimental.

El caso contrario fue *Judge Wright* (1945, por Bob Brent y Bob Fujitani, éste con el seudónimo de Bob Wells), serie presumiblemente lanzada como "soap opera", registró en cambio, gráfica y temáticamente, la influencia de la narrativa negra, y quizás por ello no alcanzara el éxito de la producción raymondiana.

En todo caso, fue *Vic Flint* la primera serie notoria de comics para la prensa que adoptó un punto de partida más referible a la ya tipificada ficción "dura": detective privado que relataba los hechos en primera persona y que vivía tramas de índole primordialmente criminal, todo ello con algún regusto a lo más aparente de un Philip Marlowe. Probablemente, su existencia no se hubiera producido sin el éxito previo del personaje de Raymond Chandler o sin la creciente cotidianeidad masiva de figuras como Sam Spade, William Crane (creado en 1935 por Jonathan Latimer), y sus infinitos derivados en la novela popular y en el cine de serie B. Ahora bien, en parte por las comentadas dificultades para absorber el género negro en las agencias de comics, en parte por la irregular historia de la "strip", *Vic Flint* tuvo un desarrollo híbrido que no permite situarlo como ejemplo de la tendencia originada por Hammett y sus colegas de la revista de relatos criminales "Black Mask".

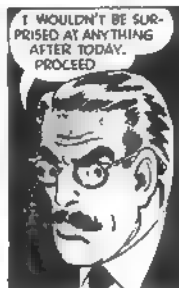
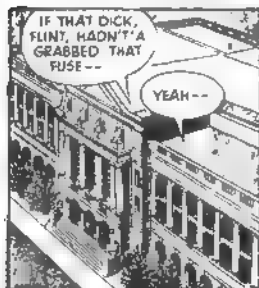
Que *Vic Flint* constituya un producto reflejo de la gran época del género



Vic Flint

Michael Sipple
EALON LANE

TM, REG. U.S. PAT. OFF.



ro negro durante la violenta posguerra, no supone que simultáneamente pueda ser etiquetada como hija directa de aquella ola de ficción. Pero sus afinidades al género negro permiten individualizar su contenido y su continente en relación a los otros comics policiales de aquellos tiempos, y brinda un prisma inicial bajo el que contemplar con alto interés su historia particular.

Una autoría relativamente indefinida

Contrariamente a casi todas las series hasta ahora citadas, *Vic Flint* fue más una obra de Syndicate (NEA) que de autor. La misma *Secret Agent X-9*, con todo su archiconocido desfile de guionistas y dibujantes, presenta sucesivas etapas de concreta y manifiesta autoría; la del binomio Hammett-Raymond, la de Afonsky, la de Graff, la del dúo Goodwin-Williamson, integran ejemplos patentes de tal hecho. En cambio, *Vic Flint* no gozó de escritores e ilustradores con personalidades suficientemente destacadas para marcar de un modo tajante singulares fases de creatividad, exceptuando el epílogo semihumorístico bajo la nueva titulación de *The Good Guys*. Pese a las diferencias de estilo visual entre los dibujantes, predominaba un "look" de Syndicate, a lo que no era ajeno el carácter más o menos anónimo de las contribuciones literarias, sujetas a la dirección unitaria del departamento de comics de la NEA.

Fue precisamente el director de tal departamento, Ernest (East) Lynn, quien en 1945 creó el personaje y el

concepto de la serie. A imagen de ciertos hábitos en la esfera de los comic-books, se inventó el nombre de un presunto autor literario, Michael O'Malley, atribuyéndole además la condición de novelista policial accedido a la narrativa dibujada. Oculto por tal firma, Lynn escribió los primeros guiones y tomó como dibujante a un recién llegado a la NEA, Ralph Lane. Este había solicitado realizar una serie de temática familiar, y vióse abocado a un género completamente distinto.

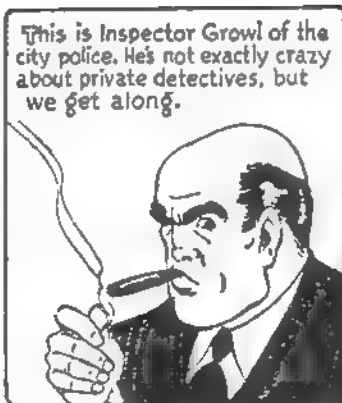
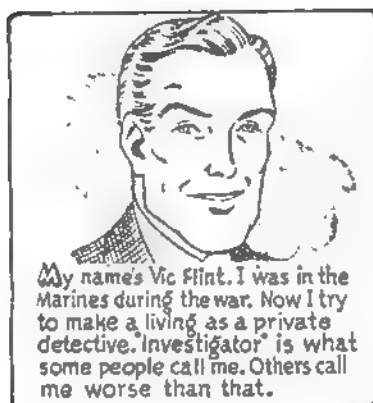
Ralph Lane, nacido en Princeton el año 1906, era un precoz músico frustrado que comenzó a desarrollar sus dotes de "cartoonist" en magazines de humor a principios de los años 30. Luego (1943-1945) ayudó a Roy Crane en *Buz Sawyer*, residiendo durante aquel tiempo en el mismo lugar que su maestro, Orlando, Florida. Su colaboración con Crane, gran estrella de los comics de la NEA a lo largo de las dos décadas anteriores, debió resultar decisiva para ingresar en el "staff" de dicho Syndicate, avanzado 1945, y para definir su estilo gráfico en *Vic Flint*,

cuyos primeros años revelan nítidamente el influjo del creador de *Wash Tubbs* y *Captain Easy*. Después de trabajar varias semanas con Lynn en la preparación de la nueva serie policial, Lane emprendió el trabajo gráfico definitivo y *Vic Flint* se estrenó el domingo 6 de enero de 1946, bajo el sistema de "dailies" y "sundays" entrelazadas.

Lynn cedió paso a diferentes guionistas, lo que se percibe en los altibajos literarios de la serie. El más sobresaliente de los hombres que escribieron para *Vic Flint* fue el novelista Russell Winterbotham (1904-1971), que intervino en diversos comics de la casa, como las "sundays" de *Captain Easy* con el dibujante Walt Scott, el mismo *Red Ryder* de Fred Harman a lo largo de años, y su creación propia *Chris Welkin*, serie de ciencia-ficción que firmó con su nombre. Cuando *Vic Flint* cambió titulación a *The Good Guys*, Winterbotham empleó el seudónimo J. Harvey Bond. La acreditación de "Michael O'Malley" había sido arrinconada en el pretérito.

El 31 de julio de 1950, Dean Mi-





ller sustituyó a Ralph Lane. Su estilo, más simple tanto en el grafismo como en la puesta en escena, diluyó en cierto grado el atractivo estético de *Vic Flint* al compás de los años cincuenta. A fines de 1961, otro miembro del "staff" de la NEA, Art Sansom, ocupó su lugar. Este había heredado las "sundays" de Peggy a fines de los años cuarenta; en 1950 se encargó de la citada *Chris Weikin* y, luego, de la más efímera *Martha Wayne*. Curiosamente, Sansom había entrado en la NEA el mismo año que Ralph Lane y proponiendo a Lynn una serie de tipo policial; mientras el proyecto de la NEA en dicha línea se le adjudicaba a Lane y no a él, tendría que esperar quince años para poder abordar esta temática en aquel Syndicate. Su trabajo en *Vic Flint* no fue excesivamente duradero. Sansom consiguió iniciar una serie propia, de carácter humorístico, en 1965: *The Born Loser*, que sería uno de los best-sellers de los comics contemporáneos, actualmente en más de un millar de periódicos cada día. *Vic Flint*, que ya había perdido las tiras diarias (desde el 7 de enero de 1956), cambió el título en su continuidad de "sundays" a partir del 8 de agosto de 1965, adjuntando el coprotagonismo de un nuevo investigador, el millonario Joe Thunder, y comportando la labor gráfica del hijo de su primer dibujante.

El ilustrador de *The Good Guys* se llamaba John Richard Lane y había nacido en Jefferson, Missouri, el 12 de agosto de 1932. A mediados de los años setenta (tras haber clausurado *The Good Guys* en 1967), reemplazaría a Bill Grawford en el puesto de director de "cartoons" políticos de la NEA. Seguidamente adquirió creciente fama como editorialista gráfico. El nuevo "look" (junto con el nuevo título) adquirido por las aventuras de *Vic Flint* bajo su grafismo de "cartoonist" satírico, tuvo seguramente mucho que ver con la previa sustitución, en lo alto del departamento de comics de la NEA, del antiguo creador del personaje, Ernest Lynn, por Bob Molyneux, que supervisó además el nacimiento de *The Born Loser*. En realidad, *The Good Guys* era, temática y estilísticamente, una nueva obra que cumplió, con cierto sarcasmo, la misión de enterrar definitivamente a *Vic Flint*.

Tradicional galería de personajes, y

pintorescas excepciones

Según las distintas fases que atravesó la serie, el reparto de figurantes experimentó modificaciones de diversos órdenes. Desde una perspectiva generalizadora, cabe trazar un panorama más o menos estable de los principales personajes

De *Vic Flint* sabemos que, cuando niño, vendía periódicos por las calles. Más tarde, ingresó en la policía. Durante la guerra, combatió en la Infantería de Marina, estando presente en Iwo Jima. El debut de la serie le muestra como detective privado y en una edad y con unas características físicas acordes a un típico atractivo masculino, determinante de muchos futuros pasajes de la acción. Más profesional que héroe, es un hombre con los pies en el suelo y la mente poco dada a ensañaciones románticas, pero deviene difícil caracterizarle psicológicamente de un modo categórico: los datos que a este respecto da la continuidad de tiras y "sundays", responden sobre todo a las particulares concepciones de los sucesivos guionistas. No se busque, desde luego, en sus actitudes una postura fundamentalmente ética como la de Philip Marlowe.

El inspector Growl parece extraño del arquetipo de policía con arranques bruscos (su nombre significa "gruñido") y secretos impulsos bonachones. Así se comporta, a través de relaciones preferentemente amicales, con *Vic Flint*. Surgió en la serie al mismo tiempo que éste, durante la primera entrega, y se mantuvo con cierta constancia a través del largo desarrollo ulterior

Otro arquetipo, "la novia eterna",

lleva por nombre el de Libby Lang. Aparecida, como mecanógrafa, en una de las primeras tiras diarias, pasó luego a ser secretaria de *Vic*.

En junio de 1946 se presentó al niño de diez años Tacky Thomas. *Vic* le libró de un hombre que le obligaba a robar y le condujo a casa de Madame Mulvane y su hija Nellie. Tanto el padre de Tacky como el hijo de Madame Mulvane no volvieron nunca de la guerra. El detective se cuidaría de los gastos de manutención y estudios de Tacky, cuyo papel fue desvaneciéndose en el futuro.

Aumentó, en cambio, progresivamente la intervención de Louie Letterbox, picaresco sujeto que asomó a la serie en las postrimerías de 1946 como confidente de *Vic*. Después se hizo novio de Minnie, hija del dueño de un snack-bar que se llamaba Nick. Louie y Minnie se casarían a principios de 1957 ("sunday" del 3 de febrero) y el primero pasaría a trabajar temporalmente en el local de su suegro. Luego, le hallaríamos en otros empleos. Nunca dejó de colaborar con *Vic* y de aportar humorísticas incidencias a la trama.

Finalmente, coincidiendo con el arranque de la etapa epílogar *The Good Guys*, entró en escena el magnate del petróleo de Oklahoma denominado Joe Thunder. Pudimos conocerle el 8 de agosto de 1965 como presunto ladrón de una añeja botella de coñac Napoleón; se trataba, en realidad, de un obcecado coleccionista, dispuesto a pagar el valor del objeto sustraído. En el mismo episodio se asoció a *Vic*, formando ambos la agencia de investigaciones que llevó el nuevo título ostentando



tado por la serie. Joe Thunder quedó imbuido del estilo irónico que John Lane daba entonces a las "sundays".

Junto a los personajes estelares —que pocas veces conflúan conjuntamente en un mismo relato—, *Vic Flint* exhibió una considerable cantidad de tipos pintorescos y de sugestivas féminas, logrando continuados aciertos en sus particularizaciones visuales. A menudo los propios argumentos estaban centrados en las peculiaridades psicológicas y físicas de los efímeros personajes secundarios.

Clientes asesinados, secuestros, chantajes, envenenamientos

Los primeros tiempos de la serie desvelaron algunas manías temáticas, imputables, sin duda, a su creador literario Ernest Lynn. *Vic* resultaba secuestrado en los dos episodios iniciales, que se extendieron, respectivamente, hasta el 16 de marzo y hasta el 2 de junio de 1946. También en ambos relatos morían los sujetos que acudían al investigador en busca de sus servicios profesionales. Tras la breve narración —ya mencionada— en torno al niño Tacky Thomas, sobrevinía otro caso de un cliente de *Vic* fallecido inmediatamente en forma violenta. Con esta narración (julio-septiembre) empieza a utilizarse el luego frecuente recurso a lejanos pretéritos que condicionan la vida presente de los figurantes y que resuelven sus problemáticas en el curso de la acción actual. El siguiente episodio (octubre-diciembre) emplea idéntica táctica. Al carácter repetitivo de los secuestros de *Vic* se une ahora una cierta obsesión por los envenenamientos y los chantajes. A través del primer año ha quedado solidificado un esquema de cuatro o cinco seriales anuales, participando tiras diarias y planchas dominicales en la misma continuidad, como ya se ha comentado anteriormente.

El trabajo de Ralph Lane, en la escuela Crane, era notable y, por cierto, debió influenciar al dibujante español Francisco Hidalgo en su serie *Dr. Niebla*. Con Dean Miller, el nivel gráfico descendió, pero abundaron las ideas narrativas de peso: en cualquier forma, chantajes, venenos, secuestros, y sórdidos o injustos pretéritos continuaban en liza. Se agregaban después cuestiones y ambientes de moda o de actualidad, como la publicidad y la televisión. Uno de los episodios más ingeniosos se desarrolló en los primeros meses de 1954: un gangster hacía girar una estatuilla de "El pensador" de Rodin para obtener respuestas a sus problemas, según a dónde se encaraba al detenerse; en cierta ocasión, el objeto quedaba de cara a la metralleta de uno de los pistoleros de la banda...

En verano de aquel año, se narró el reparto de alcohol clandestino por el sistema tradicional empleado para la leche. De febrero a abril de 1955, un servicio de despertador telefónico se destinaba al desvalijamiento de domicilios bajo la garantía de que habían quedado vacíos por la marcha de los inquilinos al trabajo. El 25 de marzo



de 1956, ya con la serialización sólo en "sundays", empezó otro de los más imaginativos episodios: un jefe de gangsters "poeta" entrenaba a un escri-

tor en el conocimiento de cuestiones de delincuencia para que ganara un concurso de preguntas y respuestas en la televisión; la pregunta final, de 75.000



dólares, versaría sobre los autores del último delito impune de la banda... Un año después, en la primavera de 1957, el serial en curso se refería, de forma insólita, a un partido fascista que intentaba manejar a su modo una convención internacional de policías; las fuerzas de la ley del país centroamericano sede de la acción, ayudaban a los fascistas.

Por aquel entonces, Vic Flint se sitúa en su mejor nivel literario. Tras el episodio de Centroamérica, un detective privado novato se instala en el mismo edificio que Vic. Su inexperiencia y sus consiguientes errores hacen que Vic le obligue a devolver su permiso de investigador. Pero lo que realmente impresiona ahora, y en adelante, es la creatividad de los diálogos, y de los textos en general.

La palabra, sobre la imagen

No es un caso frecuente en los comics de la prensa de la época encontrar una serie donde la palabra domine a la imagen sin lastrar el ritmo narrativo. Por otra parte, la creciente reducción de espacios para las entregas de comics en los suplementos dominicales obligaba a simplificar textos y redundaba en la menor calidad de éstos. *Vic Flint* se impuso a estas circunstancias hasta el punto de que Dean Miller se convirtió en un fiel servidor de los guiones literarios, ajustando la puesta en escena a iluminar el brillo propio de las palabras.

En septiembre de 1957, una ladrona se caracteriza de maniquí de escape para robar costosos abrigos de pieles. Vic es contratado por Terry, la tacaña dueña del establecimiento afectado. Cuando ésta le lleva a un restaurante, el detective comenta en off: "Por una vez, Terry fue generosa, insistió en pagar su propio almuerzo"; simultáneamente, ella pronuncia la frase: "¡Aquí tiene mi parte de la propina!". Más adelante, una vez Vic ha capturado a la ladrona y la conduce en coche, detiene el vehículo frente a la penitenciaría femenina y habla a su acompañante: "¿Nunca has visto una prisión de mujeres? Durante el día, cuando no están trabajando, se ponen a mirar entre los barrotes a los que transitan por la calle, y entre ellos a los tontos que quisieron engañar!". Al fin del relato, Terry pregunta a Vic qué hará con el cheque en pago de sus servicios, y él le contesta: "¡Dárselo a una de mis caridades favoritas... a mí!".

De febrero a abril de 1959, se desarrolla una historia de trasfondo ineludiblemente humorístico: se trata de una herencia en principio reducida a un enigmático poema que al fin conducirá hacia el descubrimiento, bajo las espesas matas de pelo de las cabezas de los hermanos herederos, de sendos tatuajes componiendo el mapa de un valioso tesoro. Un nuevo caso de herencia (septiembre a diciembre) contiene dos excelentes momentos. El primero, cuando Vic comunica a una bella modelo que su exmarido se ha transformado en un rico heredero y ella le responde: "Ahora, cuando ya no amo a ese idiota, me viene usted a decir esto...

¿Quién es usted, un sádico?". El segundo, a raíz de que Vic logre del archivero de la comarca la dirección de un testigo en un ya lejano proceso criminal: "Tome la calle principal y doble a la derecha de la Sunset Avenue, la encontrará en lo alto de la colina", la voz en off de Vic cuenta lo que sigue. "El archivero tenía un gran sentido del humor. La ruta me llevó a un cementerio. Pero no me engañó, ¡Jeanne estaba allí!".

responde a una narración de la primavera de 1960. Haciéndose pasar por un tal Joe Spain, el protagonista acude un par de veces a un local nocturno. En la segunda ocasión, asistimos a un inspirado diálogo entre la encargada del guardarropía y el detective: "Debo haberle dado un sombrero equivocado la otra vez que vino" / "¿Qué le hace pensar esto?" / "Las iniciales en la banda son V.F. ¿Es así como abrevia usted Joe Spain?" / "¡Olvídese de estas



La acidez sardónica de los guiones sigue en alza. La "sunday del 3 de enero de 1960 muestra a una psiquiatra acudiendo a Vic para encomendarle un cliente. Vic pregunta: "¿Puede Mr. Graham pagar mis servicios?". La psiquiatra se exalta y vocifera al detective, que le da la espalda con la mano oculta a la altura del tórax: "¿Todo lo que le preocupa es el cobro de su trabajo?" y sigue la voz de la mujer, "¡No tengo como usted un reloj sobre la mesa para cobrarles a los clientes cada minuto que pasa!", mientras la nueva viñeta constituye el final de un zoom sobre la referida mano de Vic, descubriendo al lector que el detective estaba ya antes consultando la hora. Este instante de cinismo de Vic se complementa con otro al fin del relato, cuando una novia frustrada exclama: "¡Esto es todo cuando queda de mi compromiso... una bala de plomo!", y el detective comenta: "¡Alégrese de que no sea un anillo de boda, ¡son más difíciles de remover!".

Citémos un último ejemplo. Co-

iniciales! Tenga... cómprese unas pillo-ras de amnesia".

Desde 1962, el diestro trazo de Art Sansom da mayor realismo a la visualización, y la imagen vuelve a situarse por encima de las palabras. Pero todo da la sensación de un trabajo de oficio; Sansom carece de la convicción necesaria para sustentar la serie con su sola puesta en escena. La historia de Vic Flint se encamina hacia su crepúsculo. Al fin, habrá cumplido un par de décadas de intermitente flirteo con el género negro. Pero sin decidirse a consumir unión alguna con él.





WILL EISNER ENTREVISTA A MILTON CANIFF

WILL EISNER: Bien, nos encontramos en el estudio... con los pies sobre la mesa y los pinceles recién lavados... y estamos hablando (*risa*). Yo me pregunto, Milt, si hoy en día son frecuentes estas charlas entre profesionales. La gente está como muy distanciada. Yo aprendí mucho hablando, comparando...

MILTON CANIFF: Claro que aprendiste. Se averiguan muchas cosas sobre el trabajo de este modo.

EISNER: Recuerdo mi estudio en 1941... Eramos cinco entonces. ¡Lo que hablábamos! Aún trabajaba con pinceles japoneses—valían 3 o 4 centavos, ¡baratísimo!— y Lou Fine también los empleaba. Lou era de lejos el mejor ilustrador del estudio. Bueno, la cuestión es que Lou y yo nos pusimos a hablar sobre línea y entintado, y sobre las afinidades entre los grabados japoneses y los comics. Al poco rato, los demás se habían sumado, y, como si se tratara de echar un pulso, alguien dibujaba una larga línea y otro tenía que reseguirla sin que se apreciara un aumento en su grosor hasta que a uno le fallara el trazo. Yo solía perder y pagar las cervezas (*risa*), pero era un estupen-

do proceso de aprendizaje.

Empecemos con un concepto muy básico. Nos movemos en un medio compuesto, recíproca e irrevocablemente, de imágenes y palabras. ¿Estás de acuerdo conmigo?

CANIFF: Sí, y tú tienes algo que decir.

EISNER: En efecto. ¿Cuál es tu método, tu estilo de trabajo? La mayor parte de tu obra son tiras diarias, ¿no?

CANIFF: Verás, para mí la cosa es un poco distinta, pues tengo que enlazar las tiras diarias con la plancha dominical.

EISNER: ¿Están conectadas? ¿Las tiras diarias y la plancha dominical?

CANIFF: Lo están. Se pueden leer seguidas durante los siete días de la semana, o bien se pueden leer de lunes a sábado, y también de domingo a domingo. Así que cuidar la coherencia es más bien duro.

EISNER: Ya.

CANIFF: Y la plancha dominical, al estar hecha con bastante antelación, determina el tono y la trama, no sólo el tono. Ante todo, intento definir el final de la historia, porque así tengo una meta hacia donde dirigirme. Mi en-

foque consiste en tener una meta hacia donde dirigirme, pero a la vez un regulador del tiempo. Hay que tener presentes las cosas que determinan la plancha dominical cuando retrocedo en la trama: hago una plancha dominical con diez semanas de adelanto, por ejemplo, y las tiras diarias con cinco o seis, lo que pueda conseguir. Pero aún falta encajar las tiras diarias entre la plancha dominical de la semana anterior y la plancha dominical de la semana próxima.

EISNER: ¿Cuántas semanas dura por lo general una historia tuya?

CANIFF: Afortunadamente, decidí por fin no preocuparme más de eso. Antes solía prolongarlas dos meses—digamos, diez semanas—, pero me di cuenta de que a veces las amputaba. Y si estaba haciendo algo bueno, me parecía una vergüenza cortar por lo sano porque ya llevaba diez semanas, así que las dejé seguir su curso. Sigo sin ir más allá de trece o catorce semanas, rara vez lo hago, pero no me siento obligado.

EISNER: Cuando hacía tiras diarias, el plazo de seis o diez semanas casi parecía ser una exigencia del agente del

Steve Canyon



Syndicate.

CANIFF: Sí.

EISNER: Más tarde, cuando me volví más avisado, sospeché que tenían el presentimiento de que les fueran a cancelar la serie (*risa*). Se podían evitar roces con un periódico si podían interrumpirla en el momento en que el director creyera que ellos podían suspenderla, por lo que.

CANIFF: A propósito de eso —y es algo que me fastidia desde hace años—, algún periódico pide al Syndicate que le diga cuándo termina una historia para poder suprimir la serie. No siempre dicen que vayan a suprimirla, pero a uno no le gusta que le vengán con tales preguntas.



EISNER: Sí, eso es, eso es (*gruñido*).

CANIFF: Ahora bien, siempre me pareció jugar limpio por su parte detener la serie en mitad de una secuencia, de modo que si van a haber protestas, tú recibes las protestas. ¿Quién protestará después de terminada una secuencia? ¿Por qué? Pero en mitad de ella, si el lector está interesado y divertido, dirá: "¿Dónde está fulano?", "¿qué ha sido de mengano?"

EISNER: Sí, sí... pero rara vez ocurre.

CANIFF: Es justo para el autor tener esa oportunidad, pero pocas veces se la dan.

EISNER: A juzgar por mi propia experiencia de Syndicate, considero que es-



te campo es corrosivo para el dibujante en muchos aspectos. No sé si a ti te ha ocurrido lo mismo, pero uno entra en el mundo de las tiras de Syndicate con nuevas ideas, planteamientos frescos y una personalidad fresca. Y tu serie se vende bien. Uno o dos años más tarde, siendo una persona imaginativa como eres, quieres añadir cosas y hacer algo nuevo, pero entonces te retienen la mano diciendo: "Alto ahí. Nosotros te contratamos para esta serie en particular. Queremos que hagas lo mismo que hacías cuando te contratamos. No queremos que te vuelvas de otra manera." Y así te encuentras apretando clavijas (*risa*) para que la máquina gire y gire. ¿Has tenido tú esta experiencia? ¿Te ha pasado lo mismo?

CANIFF: Bien, sí. Por suerte para mí, cuando dejé de hacer *Terry and the Pirates* para empezar con *Steve Canyon*, me encontraba en situación de conseguir un contrato que me concedía el "final cut" (el corte final), como dicen en el mundillo cinematográfico. No he tenido aquel problema desde *Terry*, sobre todo cuando la guerra, pues el tono de propaganda estaba ahí, tenía que estar y era necesario. Pero la propaganda puede enfocarse de muchas maneras. Puede ser barata, vulgar, chapucera y oportunista, o puede ser más persuasiva en tiempos de emergencia. No es gritando "fuego" en un teatro abarrotado como vas a...

EISNER: No, no, sé lo que quieres decir. Tú trabajabas presentando un punto de vista. Más intelectual que...

CANIFF: Sí, exactamente.

EISNER: Un "punto de vista", que está en función de quién lo emite y del porqué, es algo diferente que la propaganda.

CANIFF: Oh, sí, en efecto.

EISNER: Por cierto, ¿sabes que Mao Tse-Tung utilizó profusamente los comics en sus primeros tiempos?

CANIFF: Vi algunos dibujos que eran muy torpes y, aunque los chinos son por lo general muy buenos dibujantes, estos se caían por su propia línea: la línea de él. Claro está que nadie iba a discutirlo al gran hombre. Pero las más de las veces empleaban el mismo tono que el jefe. El editor escribía el guión.

EISNER: Ya. Que, por supuesto, era "la palabra". De modo que... empiezas por el final de la historia, por así decir. Sabes cómo va a terminar, a dónde quieres ir...

CANIFF: Permite que te interrumpa un momento.

EISNER: Desde luego.

CANIFF: La planeas dándole todo el margen de flexibilidad que sea preciso. Supón por ejemplo que estás a mitad de la historia y recibes cartas de los aficionados indicando que saben lo que va a pasar. ¿Me han adivinado la intención! Pero entonces todavía puedo





cambiar el final y sorprenderles.

EISNER: Comprendo. Avanzando con esta soltura, puedes alterar tu trayectoria en cuanto te hules que empiezas a ser demasiado evidente.

CANIFF: Y la cosa funciona siempre y cuando no me comprometa más de lo debido en los dominicales: sigo teniendo la opción para dar un guro brusco al final. Lo cual, encima, me hace parecer más listo que el mismo demonio (risa).

EISNER: En una entrevista de hace algún tiempo, Arthur Miller decía que a él le gustaba situar a los personajes y dejarlos ir... y seguirlos a donde fueran, mientras se iban desarrollando por sí mismos, por así decir.

CANIFF: Sí, en efecto.

EISNER: En *Life on another Planet* (Vida en otro planeta) descubrí que a mí también me funcionaba ese sistema. Creas una situación a la que todos irán a desembocar al final, pero tú sólo los ubicas y, antes que dirigirlos, los sigues. Que reaccionen ellos ante los sucesos que tú les impones.

CANIFF: Dejando todas las pistas falsas y demás que haga falta.

EISNER: Ahora bien, puesto que hablamos de un conjunto permanente de personajes como *Steve Canyon*, ¿guardan tus argumentos cierta semejanza

entre sí? ¿O son radicalmente distintos?

CANIFF: No, la estructura de argumento es bastante similar, pero cambio el ritmo según me parece. Por ejemplo, básicamente mi estilo es: lo cuelgas del precipicio y, luego, lo sacas del precipicio.

EISNER: Hablas en líneas generales.

CANIFF: O chico encuentra chica, chico pierde chica, chico recupera chica.

EISNER: Un huh... ¿fundamental?

CANIFF: El más fundamental. No sólo el más consistente, sino también el más infinitamente usado. Y puede emplearse ya sea una historia de amor o no. Sigue siendo veraz.

EISNER: ¿Debo entender que sugieres sobreponer un problema en la estructura 'chico encuentra chica'?

CANIFF: Sí. Mira, para poner un ejemplo... Esto es algo que abordaré ahora, aunque puede que luego deba volver a ello. En *Terry and the Pirates* tenía un personaje llamado Raven Sherman, que empezó siendo una maestra muy austera —una especie de maestra misionera—, pero maestra. Llevaba el pelo peinado hacia atrás, estirado, correcto —Oh, Katharine Hepburn en *La reina de Africa*. Al principio era una perso-

na, pero al final era otra. El resultado final de esto en la trama es que ella era así: estaba indecisa; luego, capitulaba ante el chico; y finalmente volvía a ser la que uno esperaba que fuera. Sin embargo, aquí tienes la oportunidad de alterar el final, haciéndola distinta a lo que uno se espera. En suma, el tiempo te concede ese privilegio.

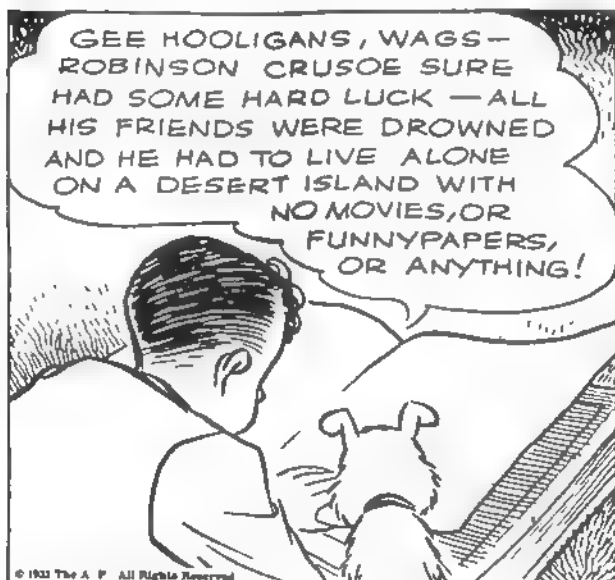
EISNER: Uh, huh. Entiendo lo que quieres decir.

CANIFF: Pero a veces, cuando empiezas, no lo entiendes. Crees saber el desenlace, has terminado el final, pero es muy cómodo, y se puede cambiar y engañar al lector, pues yo soy de los que opinan que a los lectores les gusta ser engañados.

EISNER: Oh, a los lectores les encantan las sorpresas. Por otra parte, no les gusta decepcionarse, pero les gusta sorprenderse.

CANIFF: No es exactamente lo mismo que en el género "¿quién lo hizo?" de las novelas de misterio.

EISNER: Bien, siguiendo con el tema, quiero preguntarte algo que me preocupa desde hace años, aunque a ti no parece haberte afectado: la claustrofobia. Para mí, una tira diaria es como intentar dirigir una orquesta desde una cabina telefónica. En las tiras de *Spirit*,



© 1933 The A. P. All Rights Reserved



SCORCHY SMITH por Noel Sickles.

siempre tenía la sensación de que me atascaba al final, pues tenía muchas cosas que decir en cada una.

CANIFF: Sí...

EISNER: Así, o bien era escueto y no decía nada, lo cual es desastroso y estúpido, o bien decía más de la cuenta, lo cual es igualmente estúpido. ¿Nunca

has tenido la sensación de que el medio de la tira diaria te acorralaba? ¿Cómo te las has arreglado?

CANIFF: Mira, cuando empecé, hacía una tira diaria para Associated Press llamada *Dickie Dare*, que no tenía plancha dominical, por lo que no tenía que preocuparme por eso. Saltaba de viernes a lunes y punto. Pero una vez en eso de las planchas dominicales, que habían de casar, me encontraba un día comentando ese problema con *Mollie Slott*, quien era a la sazón directora del Chicago Tribune - New York News Syndicate. Ella me dijo: "¿Por qué no consultas a alguno de los que ya llevan bastante tiempo aquí y miras lo que hacen?" Yo no hubiera soñado hablar con *Harold Gray* ni tan siquiera con *Chester Gould*, que tampoco era tan novato -llevaba un par de años por entonces-, pero acabé escribiendo una carta a *Harold Gray* y me senté a esperar el desengaño, en la forma de no obtener respuesta o de que se negara o algo por el estilo, igualmente desagradable. En cambio, recibí una carta a máquina a un solo espacio y de cuatro páginas en la que me hablaba de diversas cosas, entre ellas de ésta: El lunes por la mañana, cualquier lunes, tengo que utilizar por lo menos una viñeta para resumir lo ocurrido en la plancha dominical. A continuación, otra viñeta para hacer mis conjeturas acerca de lo que podría haber hecho con la disyuntiva, sea ésta cual fuere. En otras palabras, utilizo algo que no utilicé en la plancha dominical. Tal vez los dos primeros incidentes, que tú ves desde otro punto de vista. Por ejemplo, en la plancha dominical sale una pelea. Tú ves la pelea. El lunes dos personajes dirán: "Hey, ¿viste a esos tipos peleando?". Así has vuelto a contar exactamente la misma historia desde otro punto de vista. Y algo perfectamente válido es ese sabio recurso, en la última viñeta, en que se abre la puerta y aparece un tipo con una pistola. Entonces, ya estás lanzado en el martes, estás lanzado y echas a correr.

EISNER: Vaya, ¿cuánta historia decía que te dejaba? ¿Te dejaba una sola viñeta para desarrollar la trama?

CANIFF: De nuevo se trata de lo que tu trama va a ser. En otras palabras, lo que decía *Raymond Chandler* de la puerta que se abre y aparece el tipo de la pistola. Es todo lo que hace falta para empezar una historia de misterio.

EISNER: Es cierto, pero...

CANIFF: Bien, en efecto, eso es lo que él hacía. Esa única viñeta basta para zambullirte en el día siguiente. Y al día siguiente todo será material nuevo. Sin embargo, podría ser que necesitaras la segunda viñeta porque hay gente que se perdió el periódico del domingo. Pero con seguridad necesitas la última viñeta porque no se sabe lo que está pasando en el vestíbulo o lo que va a pasar cuando se abra la puerta e irrumpa el tipo de la pistola. Esta viñeta basta normalmente para mantener a la audiencia y hacer avanzar la historia. Luego, el martes puedes lanzarte en la dirección que quieras con la seguridad de que el lector viene contigo.

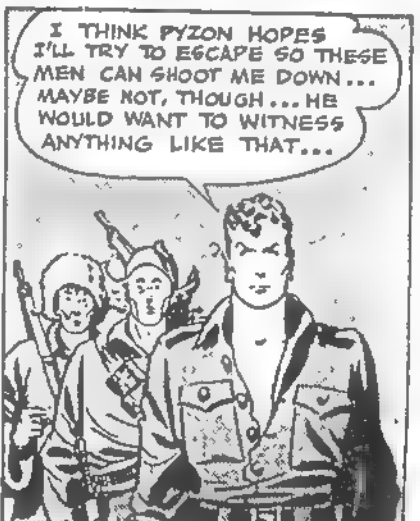
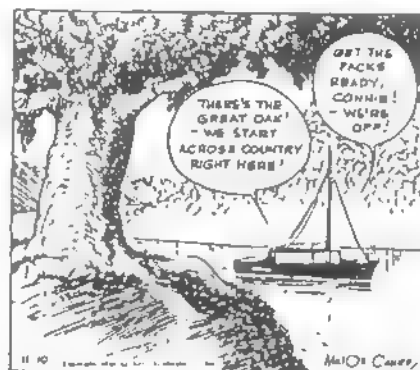
EISNER: Entonces, ¿tú trabajas en ese sentido... actualmente?

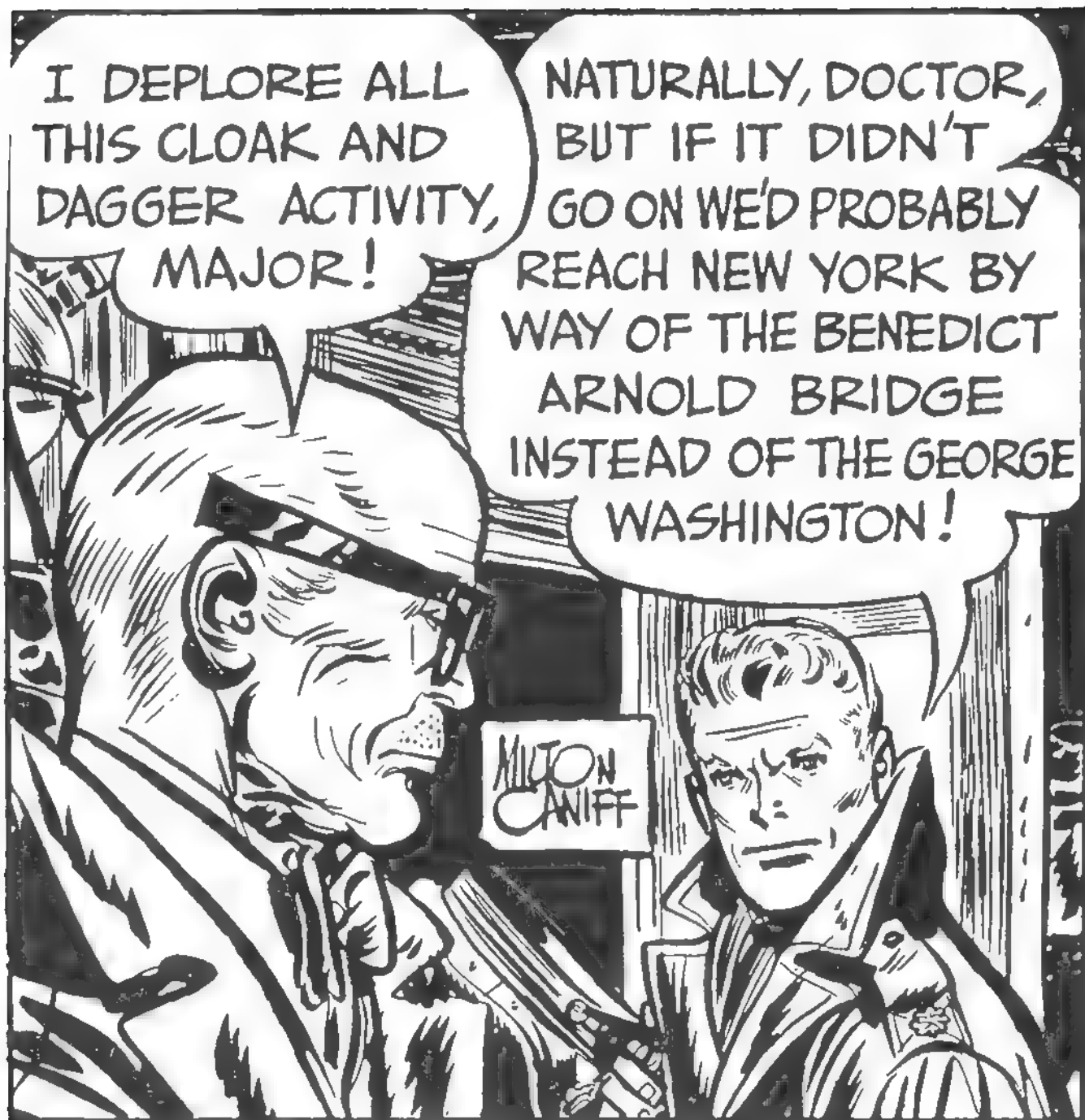
CANIFF: Básicamente, sí.

EISNER: ¿Debo entender, Milt, que al empezar ya tienes una visión total de la historia? De acuerdo. Elaboremos pues una trama a partir del tipo de la pistola y a ver cómo nos las apañamos, ¿conforme?

CANIFF: Sí.

EISNER: Con este argumento, sabes que durante las dos siguientes semanas tienes una cuenta pendiente con un tipo que está al otro lado de la puerta empuñando una pistola. Es un asesino profesional de Chicago, digamos, que ha venido a cargarse, a liquidar a otro





tipo, que resulta ser un detective. Pero, merced a una confusión de identidades, todo el mundo piensa —y el tipo de Chicago también— que es otro matón a sueldo. Vale, ahí está lo esencial de la trama. ¿Cuántas semanas o días tardas para solventar una situación tan clara como ésta?

CANIFF: No hacen falta muchos comentarios cuando se presenta algo tan gráfico como un tipo con una pistola. Con eso basta. No es preciso que diga que está empuñando una pistola: está empuñando una pistola. Puede ser de mentira, pero él tiene la pistola y tú piensas que la tiene. Y esta situación puede encauzarse en una u otra dirección, la que tú quieras. En este punto es cuando me lanzo hacia el final de la historia, procurando que todo lo que

suceda tras este incidente, tome por el camino que tome, conduzca a la culminación.

EISNER: ¿Una culminación mortal?

CANIFF: Es una pena eliminar a los malos, pues cuando tienes un personaje bueno de verdad, te sabe mal desembarazarte de él.

EISNER: Así pues, ¿tenemos ya una clara noción de lo que haces para realizar una historia? Por cierto, cuando tienes la idea de una historia para las próximas diez o quince semanas, ¿haces borradores antes? ¿Cuál es tu técnica?

CANIFF: Al empezar la historia, me cuesta un poco arrancar pues me gusta tomar apuntes de lugares, situaciones, hechos, referencias, cosas que van a pasar. Naturalmente, voy a tratar con

personajes de ficción, pero me gusta haber hecho unas pocas tareas preliminares —a veces— con respecto al techo de posibilidades. Pienso que la chica será sensible a la música suave o que se volvería loca si no tuviera ningún valor. Quiere ser libre...

EISNER: Volvamos a hablar de tu técnica actual. ¿Qué tienes que decir acerca de la plumilla, el pincel y el estilo? Te lo plantearé de modo más rápido y sencillo, ¿por qué no describes el procedimiento normal? Ya sabes, escribes la historia y...

CANIFF: Sí. El sistema que empleo ahora, a diferencia de antes en que solía rotular a lápiz directamente sobre la página de dibujo, consiste en coger una hoja de aproximadamente 33x40 cm. de papel ordinario y esbozar según



el sistema de tiras. Dos por página. Cada una la divido en tres viñetas y las escribo en borrador, pues voy a dictarlo por teléfono a *Shel Dorf* en San Diego. Al hacerlo así, tengo la posibilidad de alterar el ritmo a mitad de su curso. Si me doy cuenta de que he puesto algo que no quería decir o quiero añadir una palabra, tomo nota de ello a medida que lo voy dictando. *Shel* sólo oye lo que yo quiero que oiga. Lo va apuntando por medio de una especie de taquígrafa de comics.

EISNER: ¿Qué es eso? (risa)

CANIFF: Es un rotulista muy rápido. En otras palabras, puedo dictarle —como hice ayer— seis tiras y una plancha dominical, y por la tarde ya lo tiene rotulado y en el correo aéreo, de modo que a la mañana siguiente ya lo tengo en mis manos.

EISNER: Así pues... lo recibes con los "balloons" colocados en el papel, *Strathmore* o de la marca que sea.

CANIFF: El los distribuye teniendo en cuenta lo que yo quiero. A veces sólo quiero una viñeta, sin otras viñetas más pequeñas, sólo una viñeta grande, como en el día de Año Nuevo o Navidad o una fecha por el estilo.

EISNER: Creo que la mayoría de nosotros detesta rotular. Por lo general, yo me ocupo de mis rotulaciones a causa del tipo de historia... el tratamiento. Significa esto que tanto la rotulación como el dibujo debe hacerlo la misma persona.

CANIFF: Sí, supongo. En cualquier caso, yo puedo hacerlo. Siempre puedo imitarlo si es necesario. Y así lo hago a veces, por ejemplo, cuando *Shel*

me lo devuelve. A continuación lo envío enseguida a *Dick Rockwell*, porque quiero hacer algunas notas. A veces se trata sólo de un texto explicativo, "tempestad en el mar", por ejemplo. Es todo lo que he de decir a *Dick*, que es realmente quien hace a lápiz la tira. Después me la devuelve y yo la termino. Soy el último que la veo. El toque final, por así decir. En el intervalo, si hay algo que no me gusta de lo dibujado por *Dick*, o simplemente quiero hacer otra cosa, puedo cambiarlo. Son raras las veces que no me gusta lo esbozado por *Dick* a lápiz, porque es muy bueno. Lo que pasa es que a veces cambio de parecer.

EISNER: ¿Es pariente de *Norman Rockwell*?

CANIFF: Sí, sobrino de *Norman*.

EISNER: Ah, caramba

CANIFF: Su padre era el hermano de *Norman*, *Jarvis Rockwell*.

EISNER: Oh, ya.

CANIFF: Que también era dibujante, por cierto. Diseñador, mejor dicho. Diseñaba juguetes para niños.

EISNER: ¿Cuánto tiempo lleva *Dick* trabajando en lo tuyo?

CANIFF: Veinte años.

EISNER: ¿En lo tuyo? Oh, no sabía que fuera tanto tiempo.

CANIFF: Recién terminada la guerra. Era piloto en el teatro de operaciones europeo y, al regresar, trabajaba por su cuenta para revistas de comics y cosas así. Vivía en mi misma calle, en *Rockland County*. *Dick* siempre había trabajado en formato página. Eso es lo que a mí me hacía falta, claro...

EISNER: Así pues, él hace el lápiz.

¿Con mucha precisión?

CANIFF: Sí. Por ejemplo, yo hago a lápiz una situación que no puedo describir en una frase (risa) —la escritura o la rotulación son demasiado vagas. Lo que yo necesito es lo que él me proporciona. Siempre se me ha dado mal el lápiz y, sólo situaciones faciales muy difíciles y cosas por el estilo, las esbozo primero a lápiz. De hecho, casi hago los bosquejos a pincel, ¿sabes?

EISNER: Bueno, lo comprendo. En esto hay una ventaja, pues sabes dónde vas y tienes libertad de movimiento. Cuando es muy preciso, más que dibujar estás delineando.

CANIFF: Eso es exactamente. Y a veces quiero intensificar una situación. Por ejemplo, está el chico corriendo por una calle para escapar de los malos. *Dick* la dibujará correctamente, muy bien, pero yo quiero intensificar la escena. Así que lo inclino un poco más y lo coloco en una posición que denote gran esfuerzo, evitando de este modo que parezca simplemente una escena de 'jogging'.

EISNER: Pero entonces, ¿el que en realidad compone las viñetas es también *Dick Rockwell*?

CANIFF: Sí.

EISNER: Y a tí te envía algo que puedes cambiar si quieres. ¿No es eso lo que estás diciendo?

CANIFF: Sí, así es como funciona. Pero no suelo hacerlo a menudo, porque él es muy bueno, sobre todo después de tantos años.

EISNER: Claro, claro.

CANIFF: Pero, en muy contadas ocasiones, se me ha ocurrido una idea para hacer "otra cosa" que lo hecho por él. Entonces, sólo se trata de cambiarlo.

EISNER: Sí.

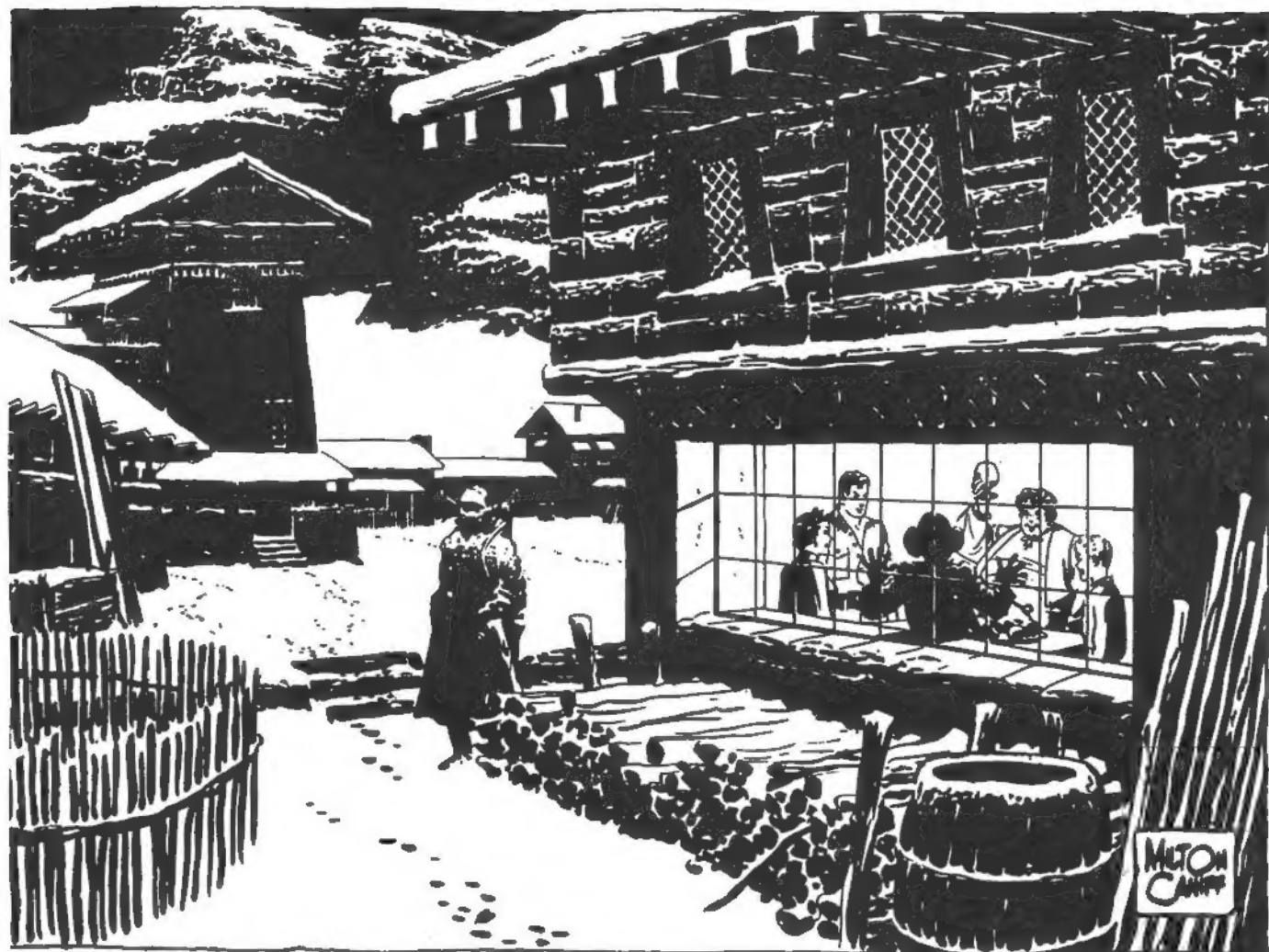
CANIFF: Y hablando de esto, muy de vez en cuando, casi deliberadamente, no sólo para ganar tiempo —aunque favorece el plan de trabajo—, dibujo los bocetos de una plancha dominical o de un conjunto de tiras y me lo hago yo solo. Es como un invitado que, de vez en cuando, viene a dormir en el cuarto de los huéspedes, sabes.

EISNER: Sí, sí, claro. En otras palabras, que no puedes apartar la mano del cocido, por así decir (risas).

CANIFF: Nos enfrentamos a un problema —no sé si tú lo tienes o no. Yo dibujo para el formato página a tres colores, porque ahí es donde tengo mayor número de clientes. Es decir, las dominicales. Pero a unas tres pulgadas del pie de página, debo detenerme y dejarlo en blanco —dos pulgadas y media, de hecho—, lo cual significa que van a cortar por aquí para conseguir el formato tabloide y el formato media página standard, o el de un cuarto de su tamaño. Como trabajar sobre sellos de correos, lo cual es fastidioso a más no poder.

EISNER: Lo conozco. Es terrible. Yo me encontré con lo mismo en las secciones de *Spirit*... Dibujaba para ambos formatos, tabloide y la pequeña página de comic-book. Ya no tengo este problema...

CANIFF: No obstante, por razones de composición, suelo añadir toda una ti-



ra, aun sabiendo que en muchos periódicos la cortarían y suprimirán. Pero no puedo resignarme ante la idea de que van a descartarlo.

EISNER: Así pues, Milt, ¿quieres decir esto que distribuyes o compones cada viñeta tanto para los fines de periódico como para su claridad, dado hecho de que se reduce el tamaño de un sello de correos, así como también para la narración en sí?

CANIFF: Sí, ésta es la función de cada día, de cada momento de cada día.

EISNER: Tú has utilizado negros en escenas de nieve, aplicándolos sobre el papel sin apenas perfiles.

CANIFF: De hecho, esto se lo robé a Roy Crane.

EISNER: ¿En serio?

CANIFF: Oh, él era el mejor. De bastante joven, tenía una secuencia en los Alpes, cuyos personajes en primer término era totalmente caricaturescos, de la manera en que él podía hacer caricaturas...

EISNER: Uh, huh.

CANIFF: ... La era Wash Tubbs. Pero los fondos, las montañas, los Alpes, eran sencillamente magníficos. No creo que nadie los haya dibujado tan bien nunca.

EISNER: ¿Usas plumillas y tinta para perfilar caras o cabezas?

CANIFF: Bueno, para perfilar la zona de luz de lo que se trate.

EISNER: Comprendo. Entonces, ¿puedes dibujar por completo la silueta con plumilla?

CANIFF: Verás, se puede si las circunstancias lo requieren. Para primeros planos, por supuesto que utilizo la plumilla. A continuación, vuelvo con el pincel, sobre todo para el cabello.

El pelo rubio es más difícil, ya que si haces las líneas demasiado finas, en algunos periódicos saldrá borrado. Con una morena, por supuesto, es mucho más fácil destacar los puntos luminosos. Por ejemplo, en una secuencia que acabo de hacer, sale una morena de pelo revuelto que ha sido relativamente fácil de sombrear con el pincel, poniendo de relieve solamente su cabello enredado. En cambio, su compañera de serie es rubia con un peinado muy de salón de belleza, donde todo está donde debe estar.

EISNER: Uh, huh.

CANIFF: En tal caso, el peligro está en usar el pincel y hacerlo demasiado tenue, por lo que suelo utilizar la pluma.

EISNER: ¿Para apoyar la línea?

CANIFF: Para apoyar la línea lo suficiente como para que se reproduzca en Sheboygan.

EISNER: En resumen, Rockwell hace el lápiz y tú, la tinta. ¿Qué aspecto tiene el resultado final? ¿Es... es una página muy limpia o...?

CANIFF: Yo pongo muchos detalles,

así que es una página cargada —casi sin excepción—, una página cargada. Pero si el dibujo queda bien, a mí me gusta.

EISNER: Uh, huh.

CANIFF: Tenía un profesor en el colegio que decía que la cosa es muy sencilla. Decía: "Si queda bien, déjalo. Y si queda mal, cámbialo. Y eso es todo lo que has de saber."

EISNER: Yo tenía un profesor de anatomía que una vez dijo: "No importa donde estén los huesos. Si queda bien, es bueno." (risa)

EISNER: ¿Qué aprendiste exactamente de Noel Sickles?

CANIFF: Bueno, ante todo, a usar los negros, sombreados específicos y cosas por el estilo. Lo primero que aprendí es que se podía empezar haciendo las sombras más intensas con pincel para, a continuación, abordar las caras con plumilla. El era todo un experto en esto.

EISNER: Hace falta una gran seguridad en uno mismo para hacer algo así.

CANIFF: El era más minucioso que yo con el lápiz, de modo que sus composiciones y demás detalles estaban bien definidos. No trabajaba las caras tanto como yo. Yo me inclinaba más por los personajes, y él por el efecto general. De todos modos, él odiaba su *Scorchy Smith*. Carecía de un personaje principal con suficiente gancho. La relación con *Lindbergh* estaba bien, pero él no

fue todo lo agresivo que debiera haber sido. Así que, entonces, Sickles dibujaba tímidamente. Los personajes secundarios eran mejores que el personaje principal. Tenía una pareja de malhechores que eran espléndidos.

EISNER: Volviendo al aspecto técnico, lo que tomaste de Sickles fue la capacidad de aplicar negro a la silueta para perfilarla después.

CANIFF: Y a tiempo. Eso siempre era lo más importante. Y él sabía hacerlo deprisa y bien. Yo tardé algún tiempo para coger el tranquilo, pero menos mal que lo conseguí en el momento justo, cuando dejé *Dickie Dare* para empezar *Terry and the Pirates*.

EISNER: Comprendo. Te era indispensable.

CANIFF: Empecé *Terry* con más o menos el mismo estilo que antes, pues me asustaba meterme en un atolladero.

EISNER: En aquel tiempo, utilizabas la plumilla igual o casi igual que ahora.

CANIFF: Y luego, cuando empecé a aficionarme al pincel, por fin me lancé. Afortunadamente, el escenario de China en aquella época —la guerra era inminente— te permitía hacer un montón de escenas militares, explosiones, y chismes que estallaban en el agua.

EISNER: Quisiera hablar un poco de nuestra profesión. Yo me eduqué en las revistas de comic. Mi experiencia en la prensa fue, en realidad, a resultas de ser dibujante de comic-books. De hecho, tú me conociste con motivo de la fundación de la National Cartoonist Society, durante su primera asamblea, y yo era entonces el típico ejemplar de dibujante de revistas de comic (*risa*). Supongo que la Sociedad creería que le hacía falta un dibujante de comic-book, más que nada para cubrir las apariencias. Vosotros érais la jerarquía (*risa*). Sí, la aristocracia, y nosotros éramos los... (*risa*) Por alguna razón, me sentía distinto a vosotros. Recuerdo que me sentía apocado yendo de un lado a otro escuchando lo que decían los profesionales —entonces me parecíais viejos— a propósito de las ti-

radas. Teníais una relación con las tiradas muchísimo más directa que nosotros, dibujantes de revistas de comics. No sabíamos a ciencia cierta cuantos ejemplares se vendían, ya que nuestros honorarios y sueldos no se basaban en las ventas, sino en lo bien que cayéramos al editor o en la opinión favorable que tuviera él de nuestro trabajo.

CANIFF: De todos modos, no os lo hubiera dicho.

EISNER: No, claro que no.

CANIFF: No fuera que le pidieseis un aumento.

EISNER: A lo que voy, Milt, con este largo preámbulo, es que yo siempre he considerado que los comic-books tenían una posición por sí mismos en la literatura popular. Tú y tus contemporáneos, ¿suponíais estar trabajando en un medio artístico válido o simplemente os considerábais dibujantes que colaboraban en la prensa?

CANIFF: De acuerdo en lo de medio artístico, pero sin tantas palabras. En primer lugar, considero que nosotros éramos aparatos de difusión. Tuve un director que dijo una vez: "Tened siempre en cuenta que quien paga el periódico es el hombre de casa. Así que dibujad para quien lo paga." Eran los años 20. Porque si el padre de familia no llevaba el periódico a casa, nadie iba a leerlo. Hay que recordar también que existe la entrega a domicilio, por lo que es la mujer quien va a decidir a qué periódico —y en aquellos días había una amplia variedad— suscribirse para que se lo lleven a casa. Con frecuencia, el hombre solía leer el periódico camino de la oficina en el autobús o el metro —depende del transporte, de si vivía en una gran ciudad donde hubiera tiempo para leer—, y la mujer de la casa estaría tomándose su segunda taza de café o en el baño o en cualquier otro sitio en el momento de vuestra pequeña cita diaria. Esto ya casi no existe actualmente. La entrega a domicilio, sí, pero apenas se leen los periódicos en el autobús, ya que la mayoría de hombres van en coche al trabajo, o

donde quiera que vayan. Ahora bien, ese mismo director decía: "Recordad que no vendéis el periódico de hoy. El periódico de hoy ya lo han vendido. Estáis vendiendo el periódico de mañana". Se refería al periódico en general, pero decía: "Vosotros, dibujantes de series continuadas" —ya entonces mi línea iba por ahí— "tenéis más posibilidades de lograrlo que los que hacen un gag diario". Si a uno le gusta leer *Blondie*, volverá a leerlo mañana sólo para saber si Dagwood ha noqueado de nuevo al cartero. Pero con las series continuadas, estás vendiendo el periódico de mañana. Por esta razón estábamos entonces en auge —los *Dick Tracy* y las *Little Orphan Annie*—.

EISNER: Así pues, ¿os considerabais personal del periódico, es decir, vendedores del periódico, o personas implicadas en una especie de medio artístico, o simplemente pretendíais entretener? ¿Te has considerado un "entertainer", alguien que entretiene.

CANIFF: Entertainer, por encima de todo.

EISNER: Rube Goldberg solía referirse a sí mismo, en algunas conversaciones privadas en las que estuve presente, como alguien cuya función era entretener.

CANIFF: Bien, el punto de vista de aquel director —de quien he aprendido más que de ningún otro, creo— se basaba en la idea de que, da igual lo que hagas o digas, ya transmitas un mensaje o simplemente demuestres tu habilidad; tú debes entretener. Si no entretienes y el lector se aburre, has fracasado en tu misión. El mismo periódico es un medio de entretenimiento. Lees los titulares, pero a partir de ahí lees para entretener. Tal vez los resultados deportivos, pero si lees el resto de la sección deportiva, lo haces para entretener. Te lo pasas bien leyendo que *Babe Ruth* ha hecho esto o lo otro. "Has de recordar siempre que, al margen de quien lea el periódico, es el hombre quien lo compra" —vuelta al director— "Así que enseña un poco de carne por encima de las medias como propina" (*risa*). Y tenía razón. Claro que has de ser extremadamente juicioso para enseñar ese trozo de carne por encima de las medias. He descubierto —como lo ha hecho el cine— que es mucho más provocativo insinuar algo que mostrarlo directamente.

EISNER: Exacto. De todos modos, a lo que quiero llegar es al concepto que tenéis de vosotros mismos, pues al otro lado de la calle, o al fondo del valle donde nos movemos los dibujantes de revistas de comics, muchos os consideran como esclavos, galeotes dándole a los remos sin parar (*risas*).

CANIFF: Ajá. A veces es así también. EISNER: Ocasionalmente, podría ocurrir que un tipo petulante como yo, pensara, más bien con vanidad, que está trabajando en un medio artístico y que lo que hace es literatura. Pero hablando con dibujantes de tiras de prensa, escritores igual que uno mismo, consideran que lo que hacen está dirigido a entretener, y a ofrecer espectáculo, si tú quieres.

Will Eisner



Milton Caniff



nivel de comics e imagen

n.31

jun.1985

rambla

Crepax, García, Altan, López, Herikberto, Ventura&Nieto, Estrada...

"Series y Seriales"
por J. Coma



SOLO PARA ADULTOS 275 PTS.

FICCIONARIO

Guión y dibujos: HORACIO ALTUNA

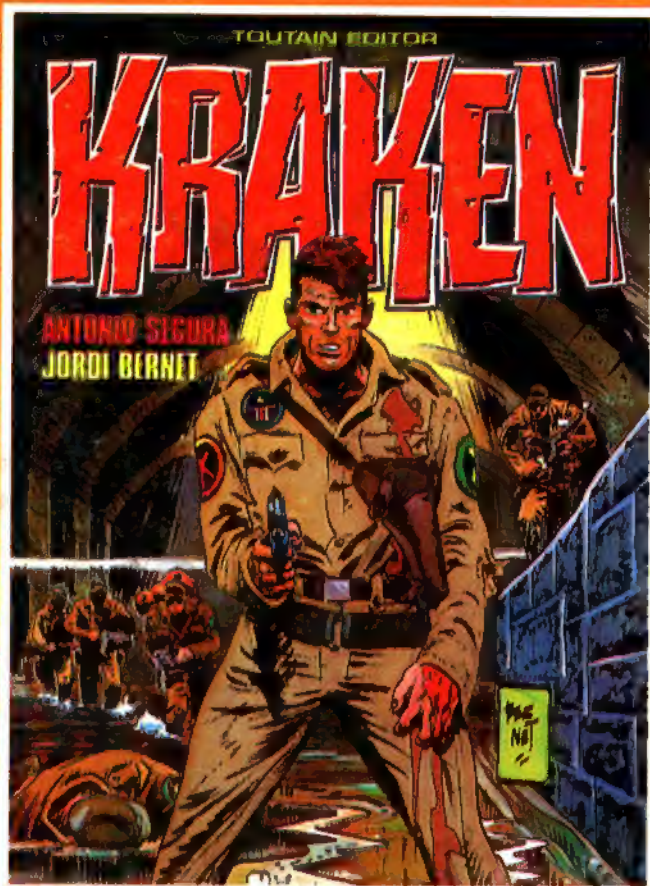
HORACIO ALTUNA, AS DEL BLANCO Y NEGRO, EN LA SERIE QUE CONFIRMO SU MAESTRIA EN EL COLOR.

UNA OBRA DE AUTOR CUYO GUIÓN ES UNA MUESTRA DE SU COMPROMISO CON LOS TEMAS Y LA SOCIEDAD QUE LE ENVUELVEN.



B/N y COLOR
80 páginas
21 x 27,5 cms.
P.V.P. 600 PTA.

EN
LIBRERIAS
ESPECIALIZADAS
O A TRAVES
DE NUESTRO
SERVICIO DE
VENTAS POR CORREO



KRAKEN

Guión: ANTONIO SEGURA
Dibujos: JORDI BERNET

BAJO EL CORAZON DE LA CIUDAD LATE LA BESTIA. DESDE EL MISMO INFIERNO SURGE EL KRAKEN.

FRENTE A LA COALICION DE LAS FUERZAS DEL MAL QUE EL KRAKEN REPRESENTA SE ALZA LA FIGURA DEL TENIENTE DANTE, OBSESIONADO POR ACABAR CON EL.

B/N.
80 páginas
21 x 27,5 cms.
P.V.P. 550 PTA.

DE VENTA
EN QUIOSCOS Y LIBRERIAS
O A TRAVES
DE NUESTRO SERVICIO
DE VENTAS POR CORREO